www.zetazeta.com • zetasuperjuegos.com

SÓLO 2,40 € (400 Ptas.)

# SUPERJUEGOS

• núm 116 enero 2002
• 2,40 euros (400 Ptas.)

+ 2 superguías

30 páginas

GRUPO ZETA




## MGS 2 SONS OF LIBERTY

## SHENMUE 2

## JAK & DAXTER

## BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

# MAX PAYNE

GAME CUBE

## ROGUE LEADER

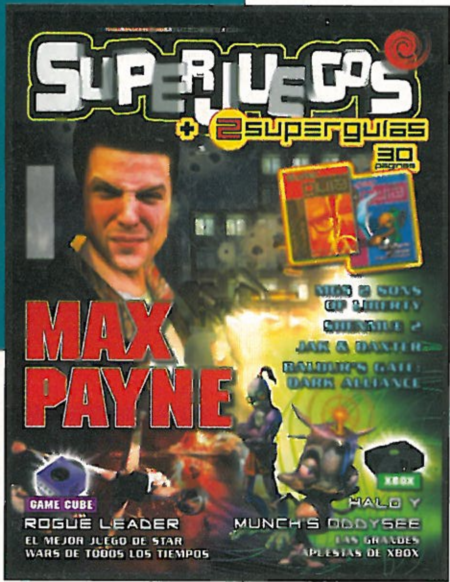
EL MEJOR JUEGO DE STAR WARS DE TODOS LOS TIEMPOS

XBOX

## HALO Y MUNCH'S ODDYSEE

LAS GRANDES APUESTAS DE XBOX

# SUMARIO Nº 116



SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente: Antonio Asensio Mosbah
Consejero Delegado: José Sanclemente
Consejeros: F. Javier López y John Gibbons
Director General: Juan Fernández-Aguilar
Comité Editorial: Josep María Casanovas,
Antonio Franco, José Oneto y Damián García Puig
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: José Luis Gómez
Director General de la Unidad de Servicios: José Luis García

Director Editorial: Luis Jorge García
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Alfonso E. Vinuesa Vidal
Subdirector: José Luis del Carpio Peris
Redactor Jefe: Bruno Sol Nieto
Redacción: Roberto Serrano y Belén Díez España (maquetación)
Colaboradores: Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Óscar Morales,
Daniel Rodríguez, Javier Bautista, Juan Carlos Sanz
Jorge Martínez (imagen) y Ana Márquez (edición)
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00 E-Mail: superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: Carlos Ramos

Director de Mensuales y Proyectos: Damián García Puig
Director Gerente de Revistas: Juan Pescador
Gerente de Marketing: Marisa Casas
Gerente de Publicidad: Julián Poveda
Gerente de Expansión: Nuria Alvarez

Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Angel Aranda
Dirección de RR HH: Juan Buj
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: Julián Poveda
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,55 euros (425 pesetas) incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17 209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

# PRESS START

## EDITORIAL



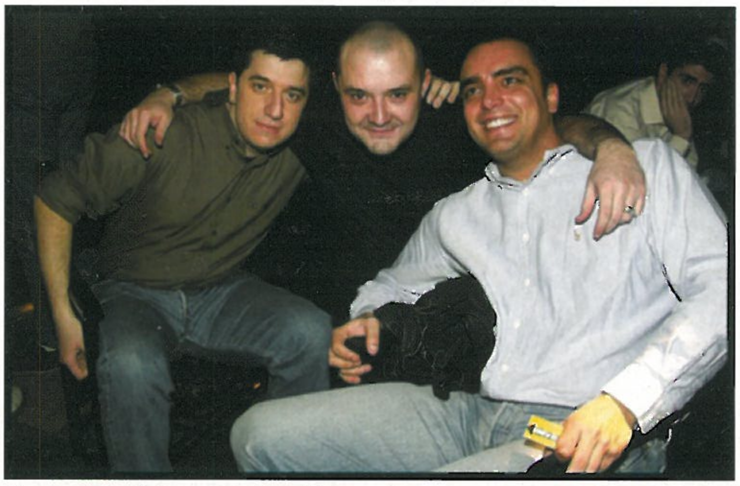
José Luis del Carpio

*«Manda huevos» es una popular expresión no demasiado elegante que quedará para la historia gracias a que fue pronunciada por Federico Trillo cuando era presidente del Congreso de Diputados. Ninguno de nosotros somos presidentes de ningún congreso, pero su expresión nos viene de fábula para aplicarla al sentimiento que nos produjo el conocer el precio europeo de Xbox en comparación con el americano. Que me lo expliquen. En Estados Unidos, la frontera entre cualquier usuario y Xbox está en 300 dólares, unas 60.000 pesetas. Aquí, sin embargo, nos tendremos que rascar el bolsillo 20.000 pesetas más. ¿Las razones? Pues seas cuales fueren, no nos convencen. Además, no hay que olvidar que la economía estadounidense es mucho más boyante que la nuestra, y os aseguro que 80 mil pesetas es mucho más dinero para nosotros que para ellos ya que sus sueldos medios están a años luz que los españoles. Con esas 20.000 pesetas nos podríamos comprar dos juegos para acompañar la consola, o el mando del DVD y otro control-pad... Estoy seguro que la decisión ha sido meditada y que atiende a diferentes estudios de mercado, pero con la competencia de PS2 y de la prometedora Game Cube, no parece una decisión «valiente». Lo dicho y con perdón... ¡manda huevos!*

# ¡¡¡La gran noche de Xbox!!!




**Verde que te quiero verde** *Impresionantes gráficos y prometedora jugabilidad. Por lo menos ese es el mensaje que, ya que nos invitaron, debemos transmitiros. Pues hala, ya hemos cumplido con la compañía y viva el verde.*



**La gomina es indigesta...** *La verdad es que la redacción de **SUPER JUEGOS** se portó... **Javi** de **Virgin** (no puedo llamarle **Don Pimpón** porque se enfada) se bebió un tubo de gomina. La reacción intestinal fue inmediata, y al estar el baño abarrotado, tuvo que valerse de los cuerpazos de **Nemesis** y **The Scope** para ocultarse. Fijaos la cara de espanto del de detrás al ver el agujero de la capa de ozono.*



**Operación Triunfo** *¡Cómo se lo montan los de **Xbox**! Conocido el éxito del programa de TVE, decidieron traer a un par de concursantes que nos obsequiaron con una interpretación del tema de **Los Chunguísimos** «Abre o te atizo con el serrucho de mi paaapa». Puro flamenco.*



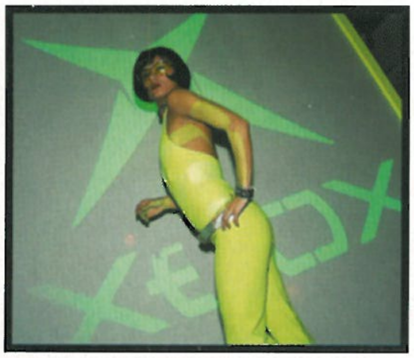

**Dj Mr. Proper** *animó todo el evento. Entre los discos que pinchó, destaca la emisión completa del último trabajo de los chicos de **Virgin** llamado «Yo sólo no bebo mientras conduzco», Top Seller en gasolineras.*



**Noche de fiesta (uh, uh!)** *José Luis Moreno y Monchito fueron la atracción estelar. En la imagen, el humorista y su simpático muñeco después de la actuación, ya un poco perjudicados por el excesivo calor, los focos y los empujones de la chiquillería.*



**Amor en compañía... rival** *La simpar **Ana** de **Virgin** y **Antonio Yogi** de **Electronic Arts**. Entre ellos surgió el amor... Fruto de él nos presentan en la foto a su hijo **Pedrín**, que ya está a punto de ir al colegio. Es igualito al vecino del quinto.*




**Que sí, que sí fue...** ***Oscar del Moral**, representante de **Xbox** para la prensa, nos contó la milonga de que estaba de viaje y no podía ir. Afortunadamente, lo pudimos reconocer disfrazado de sí mismo sobre un altavoz. Todo por la empresa.*



**Juega en libertad** ***Xbox** quiere ser una consola para todos los públicos. Para ello, **Oscar del Moral** invitó al Colectivo Gay para demostrar que es una consola sin prejuicios. **Doc** saluda al presidente de esta asociación en **España**, **Alex Voyadar** (conocido como «el Harry de Chueca») y a su pareja **Amando Porahí**, un atractivo bujarra musculoso.*

## TOP CENTRO MAIL

**PlayStation 2.** 1 Pro Evolution Soccer 2 Silent Hill 2 - Digipack 3 FIFA Football 2002 4 GTA III 5 Gran Turismo 3 A-Spec

**PSone.** 1 FIFA Football 2002 2 Harry Potter y La Piedra Filosofal 3 Metal Gear Solid Band 4 Gran Turismo 2 (Platinum) 5 Spider-Man 2 Enter: Electro

**Dreamcast.** 1 HeadHunter 2 Shenmue 2 3 Virtua Tennis 2 4 90 Minutos Sega Champ. Football 5 Sonic Adv. 2

**Nintendo 64.** 1 Pokemon Stadium 2 2 Mario Party 3 3 Paper Mario 4 ExciteBike 64 5 Perfect Dark

**Game Boy Advance.** 1 Mario Kart Super Circuit 2 Mario Land 4 3 Super Street Fighter II Turbo Revival 4 Harry Potter y La Piedra Filosofal 5 Spyro: Season of Ice

**Game Boy Color.** 1 Pokémon Cristal Color 2 Harry Potter y La Piedra Filosofal 3 The Legend of Zelda: Oracle of Ages 4 The Legend of Zelda: Oracle of Seasons 5 Shrek Color

# NOTICIAS

MICROSOFT

## Factoría en Europa

Microsoft ha comenzado a fabricar consolas en tierras europeas. Concretamente en **Hungría**, en una de las plantas de fabricación de **Flextronics**, socio de **Microsoft** para la producción mundial de **Xbox**. El complejo puede manufacturar 15.000 consolas por día, aunque actualmente, sólo están destinadas para el mercado norteamericano, antes de comenzar la producción para el viejo continente.



CAPCOM

## Genma Onimusha



La entrega de *Onimusha* para **Xbox** está cargada de sorpresas. Nuevas zonas, trajes y un innovador sistema de ataque que no pudieron disfrutar los usuarios de **PlayStation 2**. **Samanosuke** tendrá que luchar también con las almas que flotan durante los combates. A esto hay que sumar la presencia de enemigos exclusivos cuya inteligencia artificial pondrá nuestra habilidad en jaque. Sin duda, **Capcom** apuesta por **Xbox**.

INFOGRAMES

## Gundam Battle Assault



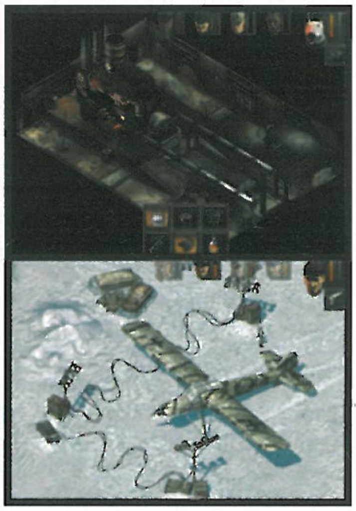
Una de las sagas de mechas más legendarias del *anime* japonés aterriza en **Europa** de la mano de **Infogrames**, gracias a su reciente acuerdo con la japonesa **Bandai**. ***Gundam Battle Assault*** sorprenderá a los usuarios de **PSone** por el gigantesco tamaño de los robots protagonistas (los carismáticos *Mobile Suits*) y su excelente animación.

PROEIN

## Commandos 2: Xbox y PS2

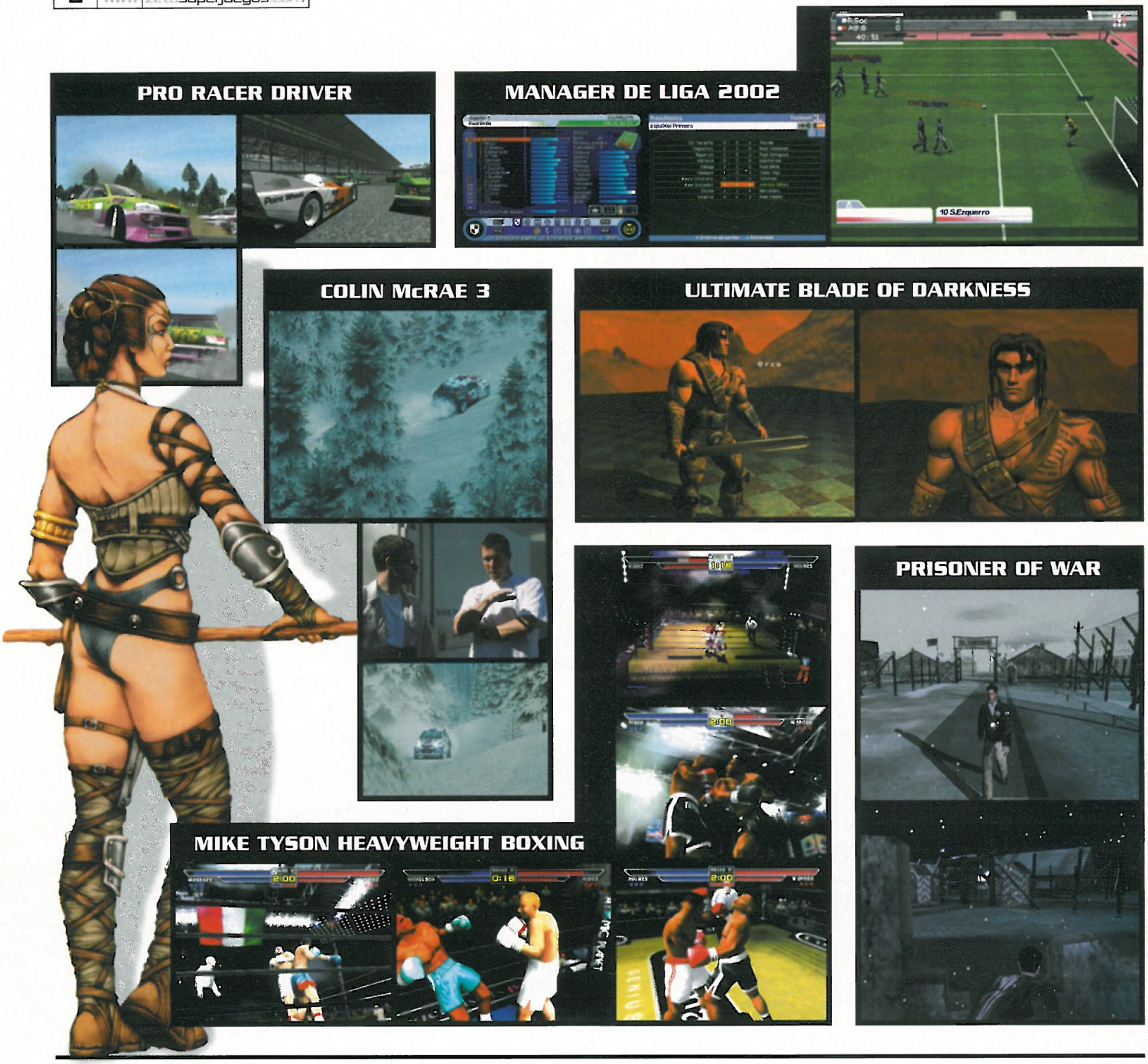


Recientemente estuvimos en las oficinas de **Pyro Studios** en **Madrid** presenciando el avance de las conversiones para **PS2** y **Xbox** de ***Commandos 2: Men of Courage***. Con muy poca diferencia cn respecto al lanzamiento de la versión para **PC**, que ha cosechado un inmenso éxito de crítica y público, llegarán hasta nosotros en breve. Lo más soprendente es que los programadores no se han limitado a trasladar el juego sin más, sino que han adaptado tanto el control (ha desaparecido el puntero) como el entorno y los menús, para proporcionar una experiencia totalmente satisfactoria al jugador de consola. Los gráficos siguen siendo tan impresioantes como en la entrega original, recreando a la perfección escenarios reales de la II G.M.



**Shadow Hearts.** Los creadores de *Koudelka* vuelven a la carga con un original *RPG* para **PlayStation 2**. El juego se desarrolla a caballo entre **China** y **Europa** a principios de siglo. El protagonista deberá acabar con los siniestros planes del mago **Roger Bacon** utilizando sus poderes. Transformarse en 20 criaturas y lanzar ataques con el sistema del Anillo del Juicio. Hay que parar una barra giratoria sobre una rueda para obtener diferentes acciones. El juego será distribuido por **Virgin Interactive**.

**Crazy Taxi, Crazy Price.** Ahora puedes conseguir el magnífico título de Sega para **PlayStation 2** por sólo 42,01 Euros (6.990 Ptas.) y disfruta como un loco a bordo de un taxi.




CODEFEST 2002

# Codemasters presentó su extraordinario catálogo para 2002

El pasado 23 de noviembre, **SUPER JUEGOS** acudió a **Londres** de la mano de **Codemasters** para conocer de primera mano cuáles iban a ser sus títulos estrella de cara al año 2002. Para demostrar que no se están quietos, y que esta sequía de lanzamientos de la compañía durante las navidades es sólo transitoria, se celebró en la capital británica el **Codefest 2002**, una mini-feria para la prensa europea, en la que se mostró todo el catálogo para **PS2** y **Xbox** del año que viene. Después de subirnos al London Eye (la famosa noria del milenio) y darnos un garbeo por el Támesis en un barco que a la vez era restaurante y casino (fuimos los más rápidos en perder todas las fichas que nos regaló la compañía para jugar), la mañana siguiente nos presentaron sus juegos más importantes. ***Colin McRae 3*** saldrá en octubre del 2002 para **PS2** y **Xbox**, y contará con el asesoramiento del propio piloto escocés en la realización del juego. ***Prisioner Of War***, también en **PS2** y **Xbox** pero en junio, nos meterá en la piel de un piloto aliado que deberá escapar de varios campos de concentración nazis. ***Mike Tyson Heavyweight Boxing*** hará que, a partir de abril, los usuarios de **PS2** y **Xbox** cuenten en su catálogo con el simulador de boxeo más real de la historia. Por su parte, ***Pro Race Driver*** recupera la esencia del célebre *TOCA*, y será en agosto cuando pilotos, circuitos y campeonatos reales de la modalidad *Touring Car* lleguen a **Xbox** y **PS2**. En abril, ***Manager de Liga 2002*** nos traerá de nuevo todos los equipos, jugadores, estadios y equipaciones de Europa, con una base de datos de más de 17.000 jugadores reales. Sólo **PS2**. Por último, ***Ultimate Blade Of Darkness***, y para finales del 2002, nos traerá su universo de héroes y aventuras. Sólo **Xbox**.

TODA PRECAUCIÓN ES POCA.






PlayStation

Si supieses que vas a tener que luchar contra los malos más sagaces. Que vas a viajar por todo el mundo buscándoles en 19 niveles diferentes. Que vas a usar las más diversas armas. Que no te quedará más remedio que correr, esconderte, hacer volteretas y disparar como un cosaco. Y todo al mismo tiempo. Y que, para colmo de males, tus propios amigos van a intentar eliminarte para que no testifiques contra ellos. En fin, que si supieses todo esto, no te vendría mal usar tamaĖa lencería. Syphon Filter 3. Tranquilo. Sólo es un juego.

Syphon Filter 3
Sentencia Final

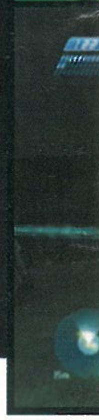
PS one™

es.playstation.com

# HALO COM











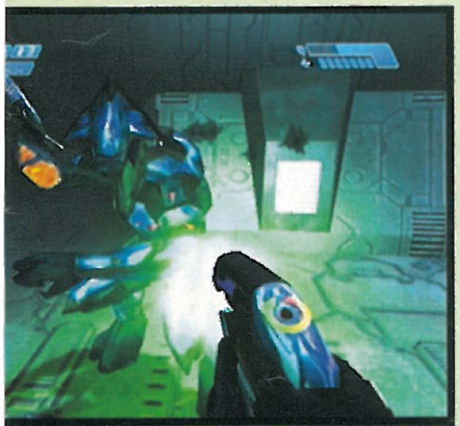



**Llegó la hora de la verdad. El gran representante de la primera hornada de juegos para Xbox ya está entre nosotros. Y la complicada misión de demostrar que la consola de Microsoft representa un paso adelante ha sido cumplida con total éxito.**

# BAT EVOLVED



**Con cierto escepticismo** fue acogida la consola y sus juegos al llegar a la redacción de **SuperJuegos**. Ahora, casi un mes después de aquel día, se puede afirmar que **Microsoft** no exageraba al citar sus virtudes. No sabemos cual será su destino, pero por muy mal que le vayan las cosas a **Xbox** siempre habrá una razón para no arrepentirse de su compra. ***Halo*** representa una visión de futuro, un vistazo a lo que los juegos serán dentro de cuatro o cinco años, sólo que lo podremos disfrutar todos dentro de tres meses. Los programadores de **Bungie** (creadores de la mítica saga *Marathon* y más recientemente de la serie *Myth*), tras un trabajo de cuatro años (en los que el juego ha cambiado de plataforma varias veces hasta que apareció el visionario de **Bill Gates** y su talonario mágico) han engendrado el *shooter* en primera persona más perfecto, inteligente, bello, jugable y adictivo jamás creado. Se habló de *Doom*, más tarde fue *Quake*, luego llegó *Half-Life* y este juego representa el siguiente paso lógico en la evolución de este género. Sólo que esta vez la plataforma ha cambiado. Del **PC** se ha pasado a la consola. Uno de los feudos tradicionales de los usuarios de compatibles ha dejado de serlo, para goze y disfrute de los jugadores norteamericanos y, próximamente, de japoneses y europeos. Para hablar del apartado gráfico de ***Halo*** es necesario olvidar todo lo visto hasta ahora. Imaginaos un mundo en alta resolución, donde el escenario abarca mucho más de lo que vuestros ojos alcanzan, donde decenas de marines terrestres combaten contra otros tantos *Covenant* (la raza alienígena del juego) en una playa de belleza sin igual y en la que el motor gráfico no se resienta. Y tú allí, en medio de semejante *pandemonium*, luchando por tu vida. A veces sólo, a veces acompañado en el extraño planeta que da nombre al juego (por aquello de la forma de anillo). Captando sensaciones que nunca antes habías experimentado. No importa que nunca hayas jugado a un título de disparo en primera persona. Te sentirás como en casa gracias al acertado sistema de control y la acción constante, diseñada con inteligencia y planificada hasta la extenuación para el recreo de los usuarios. Aún queda mucho que decir de este título, muchas páginas que dedicarle en próximos números. Pero creedme, ***Halo*** va más allá de todo lo que hayáis visto antes en cualquier plataforma. **DANI3PO**







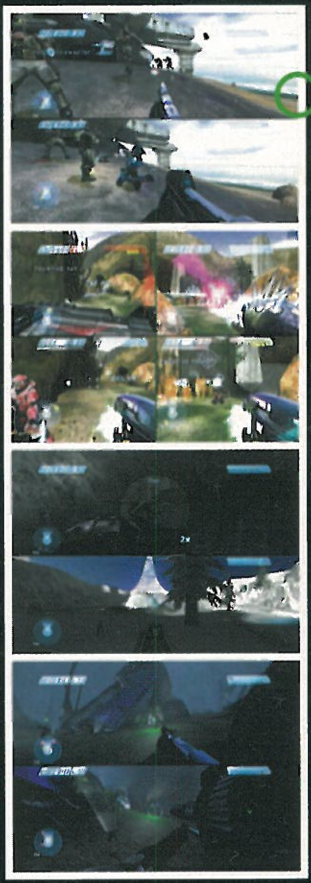




*Las texturas presentan una calidad extremadamente alta, con reflejos en tiempo real y superficies tan impresionantes como la hierba o el hielo, imposibles de igualar por el más potente de los **PC**. Ve preparando tu retina para el mayor de los espectáculos visuales de la nueva generación. El futuro ya está aquí.*

## MODO MULTIJUGADOR

**Hasta 16** personas pueden participar en el modo *Deathmatch* si se conectan cuatro consolas en red. Pero, sin duda, la modalidad estrella es el Cooperativo para dos jugadores, en el que recorrerás las mismas fases del modo Campaña para un jugador. Lo más alucinante y divertido que se haya visto nunca en un modo *multiplayer* de consola.



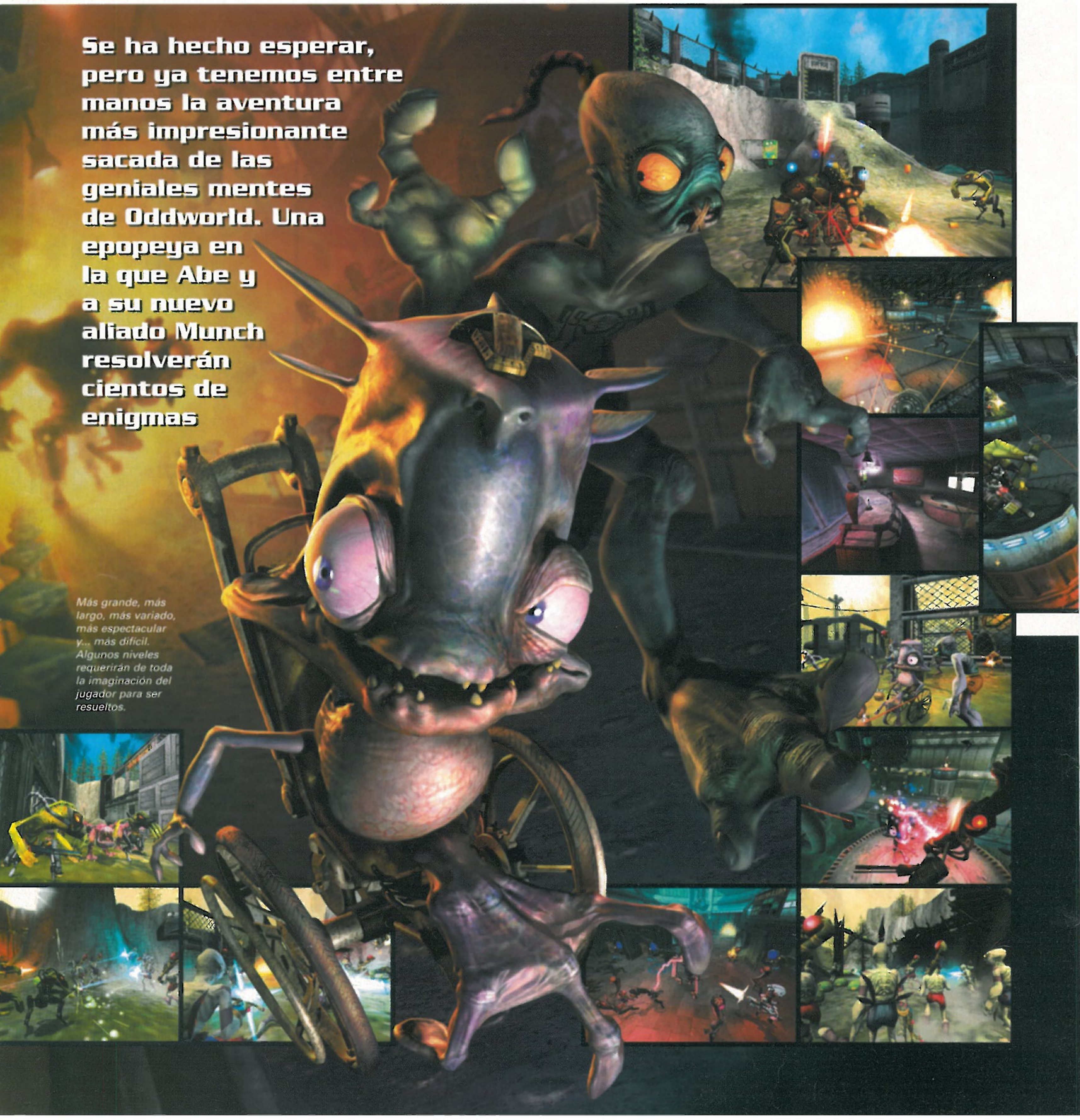
## VEHÍCULOS

**Desde el** *Jeep Warthog* para tres pasajeros (uno de los cuales maneja la ametralladora) hasta el todopoderoso tanque *Scorpion*, pasando por los de tecnología extraterrestre como el *Ghost* (una pequeña nave planeadora muy ágil) o el *Banshee* (un caza en toda regla).



# MUNCH'S OD

**Se ha hecho esperar, pero ya tenemos entre manos la aventura más impresionante sacada de las geniales mentes de Oddworld. Una epopeya en la que Abe y a su nuevo aliado Munch resolverán cientos de enigmas**



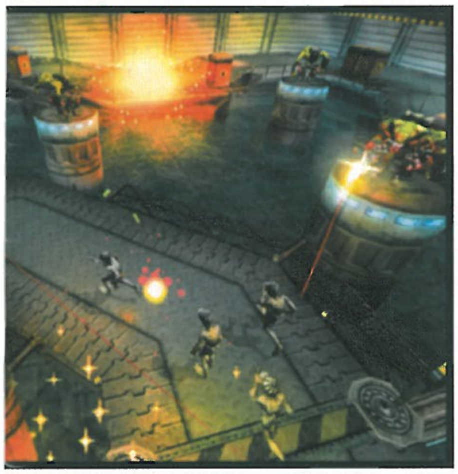
Más grande, más largo, más variado, más espectacular y... más difícil. Algunos niveles requerirán de toda la imaginación del jugador para ser resueltos.

# ...DYSEE





**Hacía** tiempo que los seguidores de la famosa quintología que inauguró *Abe´s Oddysee* lo estábamos esperando. Después de ver las primeras secuencias del juego hace más de un año, por fin hemos podido jugar largo y tendido con ***Munch´s Oddysee***, la continuación de la saga, y sin duda uno de los puntos fuertes en los que se apoya el lanzamiento de **Xbox** en todo el mundo. Tras varias horas de juego, la mejor forma de definirlo es la siguiente: Abe se ha pasado a las 3D. El juego es básicamente lo mismo que ya disfrutamos en su día, pero con el fabuloso mundo de Oddworld trasladado a las tres dimensiones. Obviamente es mucho más largo, más variado, más imaginativo, pero sin perder el encanto de la mecánica de juego que tantos adeptos logró en su día. Cada nivel tiene su secreto, su misión para poder ser superado, y la imaginación del jugador será la única llave para acceder a la siguiente. Interruptores, máquinas de bebidas que otorgan poderes, la posibilidad de poseer enemigos (no en el sentido bíblico del término), utilizar robots y múltiples posibilidades más, deberán ser empleadas sabiamente para concluir cada nivel. La gran novedad es Munch, que aunque tendrá algún nivel exclusivo, siempre «trabajará» mano a mano con Abe. Cada personaje tiene sus propias cualidades, y según cada momento específico habrá que utilizar a uno o a otro. Hay mucho que contar, así que el mes que viene conocerás más de esta joya para **Xbox**. ➾ THE SCOPE



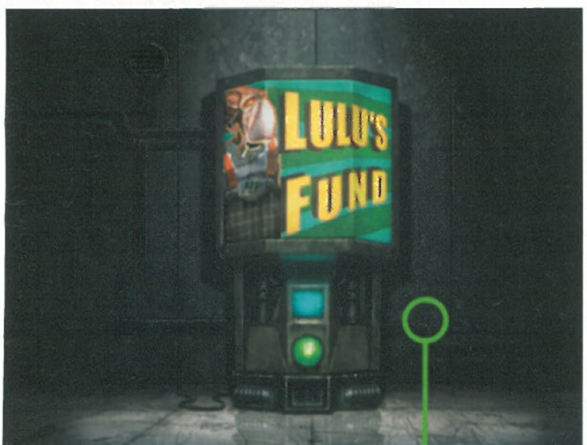








*Los integrantes del bando de los «buenos» son ahora mucho más numerosos, con más especies y más clases de los conocidos Mudokons.*




## ODDWORLD INHABITANTS



**Son** un auténtico grupo de genios, que actualmente está al servicio de **Infogrames**. Si hay algo por lo que destacan es por su equipo de grafistas, para muchos los más brillantes de toda la industria del entretenimiento audiovisual. Las secuencias, la mejor prueba de ello.



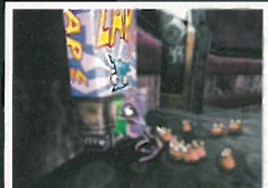
## MUNCH

**Pone** nombre al juego, y co-protagoniza esta historia junto con Abe. Es lento en la superficie (salvo si va en su silla de ruedas), pero es capaz de nadar como un delfín.



## MÁQUINAS

**Entre** las claves básicas para superar los puzzles están las máquinas. Las bebidas te otorgarán diferentes poderes, desde velocidad hasta invisibilidad.



## ABE

**Protagonista** absoluto de las dos anteriores entregas, en esta ocasión nuestro Abe es mucho mejor en todo. Ya no es el anti-héroe al que nos tenía acostumbrados, y ahora es capaz de hacer muchas más cosas.





# CON SABOR

**Aunque volar en EE.UU. se está convirtiendo casi en un deporte de riesgo, SuperJuegos no dudó en aceptar la invitación de Xbox para conocer todos los detalles de Halo y Munch's Oddysee de la mano de sus programadores.**





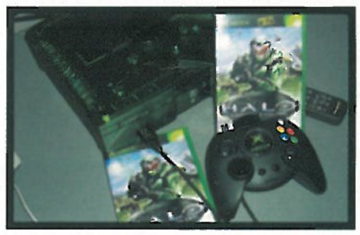

Arriba, en la foto grande, el Responsable de Producto de rodillas (nos referimos a la posición, no que venda dichas articulaciones), mostrando las bondades de **Halo**.

## HALO



**La ciudad de Seattle,** además de por su música y sus tres franquicias deportivas (*Supersonics*, *Seahawks* y *Mariners*), es mundialmente conocida por ser la sede central de **Microsoft**. Una avenida con su nombre, un **Campus** propio y el complejo de oficinas más gigantesco que podáis imaginar, el **Millennium**, son sólo algunos detalles que ilustran la importancia de la multinacional en la ciudad. **Bungie**, los creadores de ***Halo***, nos recibieron en sus oficinas del edificio «E» del complejo *Millennium*. Espacios abiertos, programadores desaliñados embebidos en las pantallas de sus ordenadores, decenas de equipos y **Xbox**, bocetos y papeles pinchados por todas partes... y tanto desorden como en nuestra redacción en sus mejores tiempos. Su Responsable de Producto nos contó todos los pormenores de **Halo** insistiendo, sobre todo, que su espectacular calidad gráfica y su impecable técnica no van a ser lo que más nos sorprenda y deslumbre del juego.

**Bungie** ha trabajado hasta límites increíbles en el diseño de las fases, la estructura y desarrollo general, la inteligencia de los enemigos y, muy especialmente, su modo para varios jugadores simultáneos. Teniendo en cuenta la oferta actual en el género, se puede decir que **Halo** es un *shoot'em-up* algo atípico. Aunque la acción es casi continua, sin embargo, su ritmo es bastante pausado y no sólo por la velocidad del personaje, algo más parsimoniosa de lo normal. La mayoría de armas, por ejemplo, no permiten ataques prolongados obligándonos a cargar y esquivar constantemente. Pequeñas artimañas de programadores veteranos que acaban por darle a **Halo** un sello inconfundible. Aunque no quisieron desvelarnos nada por el momento, ya están trabajando en otro juego para **Xbox**: una especie de *Warcraft* que aunará acción y estrategia con una impresionante puesta en escena.



Abajo, podéis ver el aspecto de la mesa de trabajo de un programador de **Halo**. Papeles, cientos de vasitos, bolsas vacías de patatas... ah, y ¡¡hasta un ordenador!!







# AMERICANO

## MUNCH'S ODDYSEE

**San Luis Obispo,** pequeña localidad californiana fundada por españoles, es el pintoresco lugar elegido por **Oddworld Inhabitants** para sus estudios. Alejados de la gran ciudad, lejos de cualquier signo de ostentación, el cuartel general de estos genios del diseño no muestra ni un gran letrero ni una sóla imagen de sus creaciones. Una fachada blanca y un mínimo cartel en la puerta con su nombre son su cara pública. Al atravesar la puerta, todo es color, miles de imágenes, diseños únicos y uno de los mejores sitios para trabajar que uno pueda recordar. **Lorne Lanning**, Presidente, y **Sherry McKenna**,C.E.O., nos reciben en una informal rueda de prensa en la que nos cuentan algunos secretillos. Por ejemplo, bromean al confesar cómo fue el paso de especialistas en animación a creadores de videojuegos. Sólo fue un reto planteado por **Lorne**. Se trataba de crear un juego con identidad propia, con acción, elementos de habilidad y en el que la gente pensara y descubriera lo divertido que es. Si a ese concepto de juego le añadimos una buena historia, un personaje con carisma, un héroe accidental, abundantes notas de fino humor y un diseño gráfico tan impresionante como genuino, ya conocemos las claves del éxito de **Abe**. ***Munch's Oddysee*** para **Xbox** era el nuevo reto. Pasar a las 3D sin perder el espíritu de sus antecesores era algo complicado, pero también lo era crear un nuevo argumento. Las excepcionales características en el *hardware* de **Xbox** facilitaron bastante la primera cuestión. Para el nuevo argumento sólo tuvieron que seguir mirando la sociedad actual desde el prisma de **Abe**. El resultado vuelve a ser sorprendente. En este nuevo título, hay mucha más acción y un nuevo personaje con el que interactuar, pero el espíritu sigue siendo el mismo: divertirse pensando.













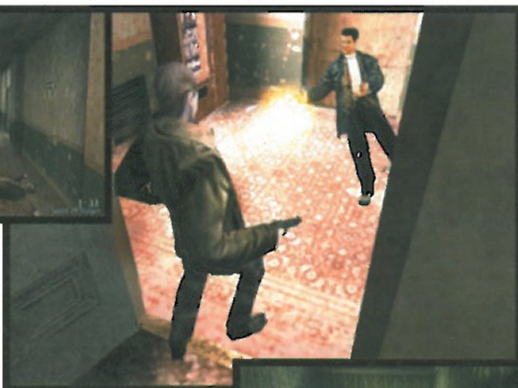
*A la izquierda, podéis ver a los responsables de **Oddworld**. Arriba, **Abe** con **De Lúcar**, posible modelo de futuros monstruos. A la derecha, un programador testeando.*

Nosotros, los usuarios de consola, nunca antes habíamos sentido tanta envidia por un juego de **PC**. Ahora, **Rockstar**, cumplirá uno de nuestros mayores deseos.

# MAX

**Después** de arrasar en el mercado del **PC** y ser proclamado juego del año por un buen número de publicaciones, la genial creación de los finlandeses **Remedy** está a punto de dar el salto a **PlayStation 2** de mano de **Rockstar**. ***Max Payne*** apareció el verano pasado en su formato original y, desde entonces, tanto usuarios como desarrolladores no han dejado de elogiar el magnífico trabajo realizado por **Remedy**. Tras más de cuatro años en desarrollo, ***Max Payne*** apareció en un mercado copado de *shoot'em-up* dejando a todos sus competidores en ridículo, gracias a su original desarrollo, su particular estilo gráfico y una jugabilidad que promete crear escuela. Básicamente, ***Max Payne*** es un *shoot'em-up* 3D, aunque la perspectiva utilizada por **Remedy** se aleja de clásicos como *Quake* o *Half-Life* y muestra la acción desde una cámara en tercera persona. Su originalidad no radica sólo en este aspecto, ya que ***Max Payne*** posee varios elementos que lo hacen único, como las texturas foto-realistas que pueblan los escenarios o, lo más importante, el *Bullet Time*. Los *fans* de *The Matrix* estaréis imaginando por donde van los tiros (y nunca mejor dicho). La técnica *Bullet Time*, que cobra en ***Max Payne*** tanta importancia como los combos en un *beat'em-up*, nos permitirá ralentizar la acción, efectuando un salto hacia cualquier dirección y facilitando nuestra puntería, ofreciendo un espectáculo lúdico sin precedentes. Imaginad una habitación con estanterías llenas de cajas de madera y tres enemigos. Al efectuar el *Bullet Time*, cada disparo describirá una trayectoria (como si se utilizasen balas trazadoras), hará

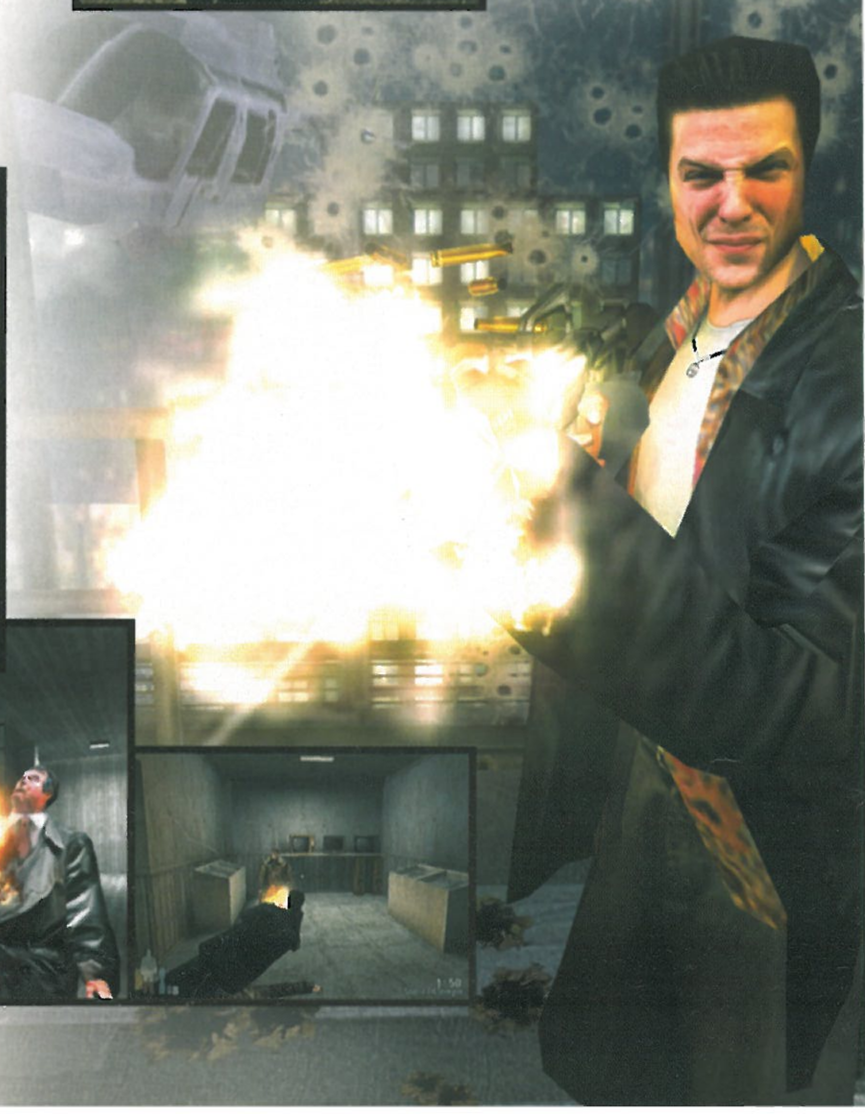


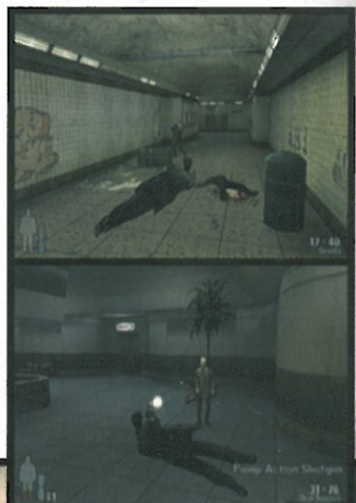




*El motor MAX-FX, creado por **Remedy**, se ha convertido a **PS2** sin sacrificar el frame rate o la resolución.*







*No penséis que lo que muestran estas capturas son renders. Todas las pantallas han sido sacadas directamente de la versión **PlayStation 2** de **Max Payne**.*





## BULLET TIME

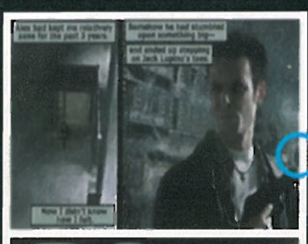
**Esta** técnica, inspirada en *The Matrix* (o directamente copiada), pone la acción a cámara lenta para ayudarnos a apuntar mejor a nuestro objetivo y, por tanto, conseguir un espectacular efecto especial nunca visto en un juego de este tipo.





## COMO UN CÓMIC

**Aunque** puede resultar algo extraño, ***Max Payne*** utiliza texturas fotorealistas para mostrar sus gráficos durante el juego y unas escenas que parecen sacadas de un cómic para ilustrar el argumento de la aventura. La combinación es perfecta.





# PAYNE




**Esta conversión a PS2 de *Max Payne* mantiene la calidad gráfica y la original jugabilidad de la versión PC**









saltar las cajas en pedazos e impactará en el cuerpo de nuestros enemigos, manchando de sangre paredes y suelo. Después de jugar a la versión **PC** de ***Max Payne*** hasta la extenuación, no pudimos dar crédito a nuestros ojos cuando vimos por primera vez la conversión de **Rockstar** a consola. Esta versión de ***Max Payne*** para **PS2** está magistralmente programada y muestra cada uno de los detalles que han hecho grande a la versión **PC** sin ralentizarse lo más mínimo. Las texturas utilizadas, lógicamente, tienen menos calidad que las de **PC** y su resolución ha sido fijada en 640x448 píxeles, algo que pasaremos por alto en cuanto comprobemos la suavidad con la que se mueve todo. El nivel de detalle utilizado (para los usuarios de **PC** que posean el juego) está entre el medio y el bajo, ya que, además de la resolución y las texturas, buena parte de las partículas han tenido que desaparecer de la versión **PS2**. El nivel de interacción con los elementos que pueblan los escenarios se mantiene idéntico al del original, pudiendo destruir extintores, encender y reventar televisores, disparar extintores, abrir cajones y armarios. El control del juego ha sido perfectamente adaptado al *DualShock 2*, aunque para apuntar con absoluta precisión tendremos que practicar con los *sticks* analógicos. Si existe un juego de **PC** deseado por los usuarios de **PS2**, ese es ***Max Payne***. El mes que viene, se hará realidad dicho deseo. **DOC**



***Bullet Time.*** *Cuando veáis el resultado, comprobaréis que es uno de los elementos más originales y sorprendentes que hayáis visto nunca en un shoot'em-up.*





# STAR WARS ROGU



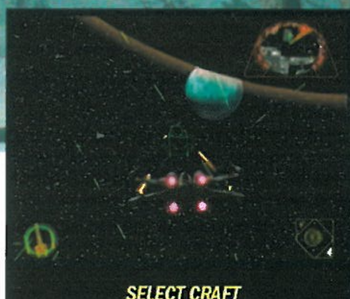




**Los fans de Star Wars tienen dos citas ineludibles que cumplir este 2002: ir al cine a ver el Episodio II y comprarse una GameCube. De otra forma podrían perderse el más espectacular juego de La Guerra de Las Galaxias de todos los tiempos.**



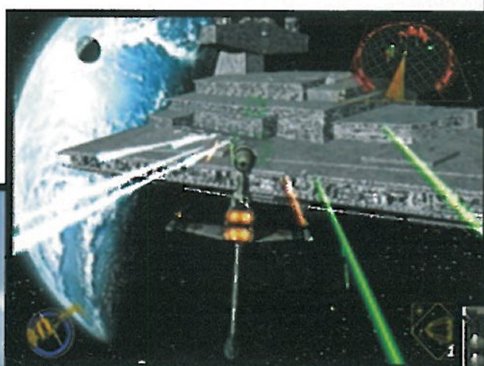
**Tres años** después de la aparición de *Rogue Squadron* para **N64**, los germanos **Factor 5** recrean de nuevo la saga galáctica de **George Lucas** en el único juego que llegó a hacer sombra al todopoderoso *Metal Gear Solid 2* en el pasado **E3**. Para que os hagáis una idea aproximada de la calidad visual alcanzada con *Rogue Leader*, sólo os desvelaré que en determinados momentos, como la secuencia de introducción a la misión de La Estrella de la Muerte, se hace prácticamente imposible distinguir los gráficos del juego con las imágenes originales de la película. **Nintendo** no ha podido elegir un producto mejor como punta de lanza para introducir la **GameCube** en **Estados Unidos**, dada la popularidad de *Star Wars* y el gran trabajo realizado por **Factor 5**, el mítico grupo de programación alemán que en el pasado nos brindó grandes clásicos de la talla de *Turrican* y que ahora se dedica a dar forma a los sueños de millones de seguidores de *La Fuerza.* En ***Rogue Leader*** se mantiene la mecánica de *Rogue Squadron* con interesantes novedades,



*El planeta **Yavin** es testigo de la destrucción de la Estrella de la Muerte a manos de los rebeldes en la primera fase del juego.*



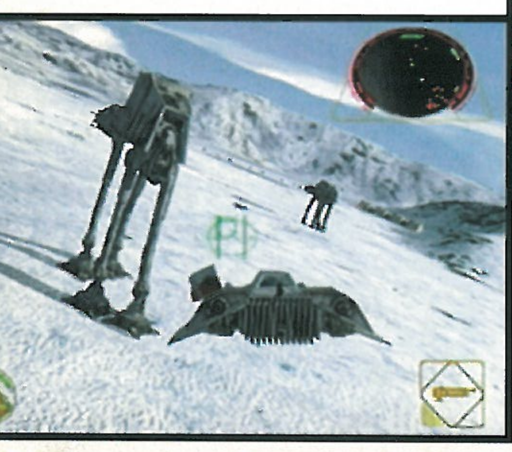


*Hasta ahora era habitual encontrar recreaciones de las batallas de Hoth y Yavin en los juegos de Star Wars, pero **Rogue Leader** es el primero que te permitirá enfrentarte a un destructor imperial, a escala real y sin omitir un sólo detalle gráfico en su superficie.*











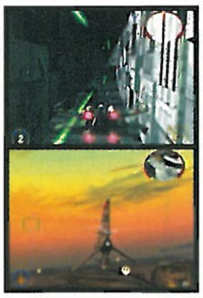
# E LEADER







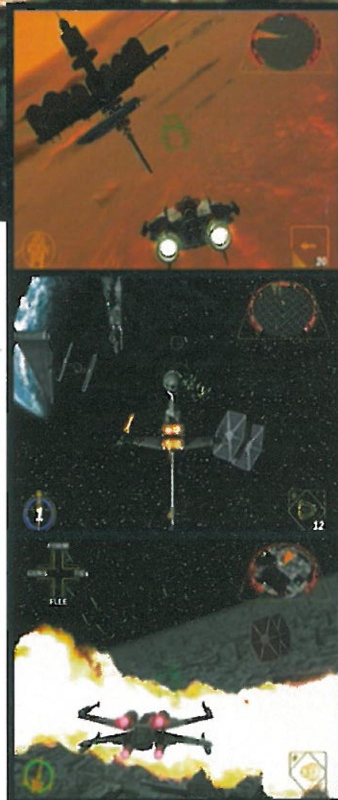
**PILOTA UN TIE FIGHTER**
Y el Halcón Milenario, la Slave 1 de **Boba Fett** o los X-Wing, Y-Wing y A-Wing rebeldes...



**ONCE MISIONES**
En escenarios tan emblemáticos como *Tatooine, Endor, Hoth* o la Estrella de la Muerte.

**▮ *Rogue Leader* es el título estrella del lanzamiento de GameCube en Estados Unidos ▮**

como decidir la táctica a seguir por parte del resto del comando mientras combates a bordo del *X-Wing*, el *A-Wing*, el *Snowspeeder* y el resto de las populares naves de la trilogía galáctica. Las once campañas principales en las que se ha dividido ***Rogue Leader*** comienzan a lo grande, con la destrucción de la Estrella de la Muerte, y reproducen momentos legendarios de la saga, como la batalla contra los AT-AT en el planeta helado de **Hoth** y otras totalmente nuevas, pero directamente relacionadas con acontecimientos de la trilogía. Una de las misiones, por ejemplo, tiene como objetivo robar la lanzadera imperial que más tarde serviría a **Han Solo** y **Luke** para infiltrarse en la luna de **Endor**. El insigne **Chris Hüelsbeck** ha sido el encargado de volcar y adaptar al juego las partituras originales de **John Williams**, valiéndose del Dolby Surround Pro-Logic II para crear una experiencia sonora tan intensa como sorprendente, sobre todo, teniendo en cuenta que hablamos de una señal analógica. Parece difícil creer que el mismo cable que nos servía para conectar la **SNES** al TV sea la llave para disfrutar de un sonido envolvente digno de la mejor sala de cine. Muchos podrán achacar a ***Rogue Leader*** de su mecánica excesivamente *arcade*, pero nadie podrá albergar dudas de que estamos ante el mejor juego basado en *La Guerra de Las Galaxias* por múltiples y evidentes razones, empezando por sus gráficos y terminando por su impecable acabado. **NEMESIS**



*Como ya sucediera en Rogue Squadron, esta secuela para **GC** te permitirá volver a vivir las misiones anteriores con otras naves, como la B-Wing.*



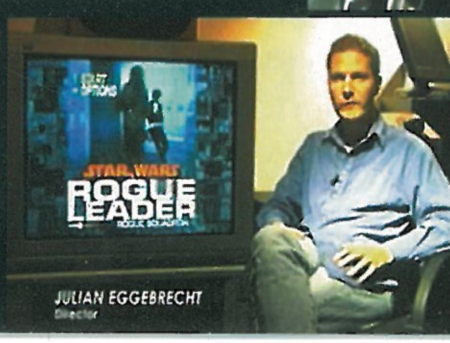


*¿Qué juego de Star Wars sería éste si no incorporara el clásico combate contra los AT-AT? Eso sí, jamás lo has visto de una forma tan espectacular.*

## LOS EXTRAS

No contentos con producir el mejor juego de *SW* de la historia, en **Factor 5** aún han tenido tiempo de añadir extras sorprendentes, como un documental e incluso comentarios en audio (como los que ofrecen algunas películas en DVD) que te desvelarán anécdotas sobre la creación de ***Rogue Leader*** mientras juegas.



# SUPER SMASH BROS. MELEE

**Los fans de Nintendo están de enhorabuena, SS Brothers regresa con toda las cualidades que tanto gustaron, a algunos, en su día.**

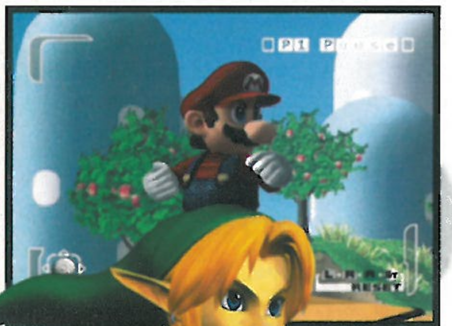


Y añade un aluvión de nuevos modos de juego, secretos y personajes (25 nada menos). Con un lavado de cara, que será recordado durante lustros, y con la misma jugabilidad que el original. ***Melee*** se nutre de multitud de detalles de los personajes y sagas de **Nintendo** para conseguir emocionar a los seguidores mas acérrimos de la compañía, siendo estos últimos a quienes verdaderamente va dirigido este juego, más que a los consumidores de «beat'em-up», quienes pueden sentirse defraudados por el sistema de juego que se acerca más a un «party» que a un juego de lucha tradicional. Para los que se hayan incorporado recientemente al mundo de los videojuegos, en ***Super Smash Bros.*** se disputan combates «todos contra todos», aunque podemos hacer equipos, pudiendo jugar hasta cuatro personas o decantarnos por el modo un jugador (más consistente que el de la entrega de **N64**). En cuanto al sistema de juego, olvidad *SF*, *KOF*, VF, *Tekken*... no tiene nada que ver, como ya he dicho antes, pero ***Melee*** hace uso de un sistema de golpes suficientemente variado, a la vez de simple en su ejecución, como para que todos aquellos que sienten interés por el título vean colmadas todas sus expectativas. ÓSCAR





***Pikachu** se interesa por el Super Scope, uno de los items que usaremos en los adictivos combates de **Super Smash Bros. DX**.*

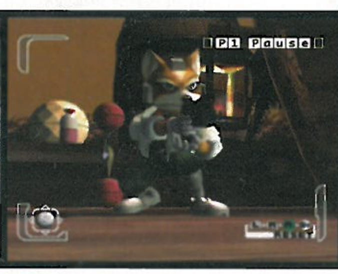




Los inolvidables patos de Duck Hunt son uno de los personajes que podrás contemplar desde el visor de trofeos











**LINK**
Aunque al principio no estará disponible, podremos jugar con la versión joven de **Link**.



**SAMUS ARAN**
¿Cuándo aparecerá el nuevo **Metroid**? De momento podemos conformarnos con ésto.

## ESCENARIOS.

Los 18 escenarios con los que cuenta ***Super Smash Broters DX.*** poseen diferentes niveles, pudiendo desplazarnos por ellos con total libertad. Un aparente efecto *Zoom in-out* ha sido utilizado para gobernar con soltura esta característica.





# PIKMIN

**Refresca tu imaginación y calienta las neuronas, el capitán Olimar te necesita.**









**En función del número de *pikmin* que asignemos a cada tarea, ésta se realizará más o menos rápido**





*Todos los items y objetos del juego indican la cantidad mínima de unidades que se requieren para ser transportadas por los pikmins.*



*Para recuperar las 30 piezas de la nave de Olimar necesitarás todas las habilidades de los 3 tipos de pikmin, al principio no contarás con todos, lo que te obligará a retroceder a las diferentes partes del planeta posteriormente.*



**Tras** haber recolectado galardones y piropos por cuantas ferias se ha dejado ver, ***Pikmin***, el nuevo juego de **Miyamoto**, llegó por fin a la redacción. El capitán **Olimar** y un asteroide cruzan sus destinos por el espacio con tan mala suerte de estamparse el uno contra el otro. La peor parte se la lleva **Olimar**, por supuesto, que ve cómo su nave se descuajaringa en un montón de pedazos que caen a la superficie de un extraño planeta. Lo siguiente que ha de hacer, como sucede en muchos otros juegos, es recolectar las piezas de la nave para ir ensamblándolas en su lugar correspondiente. Al poco tiempo de explorar los aledaños de la zona, donde hemos «aterrizado», **Olimar** descubrirá un extraño ser: un *Pikmin*. Hay tres especies de *Pikmin*, cada una de ellas es de un color diferente y gozan de habilidades distintas. Pueden construir, picar, tirar, atacar... en definitiva, pueden hacer todo lo necesario para conseguir las piezas de la nave de **Olimar**, quien a golpe de silbato dirigirá los más o menos reducidos grupos de *pikmins* que hacen falta para llevar a cabo cada acción. Lo que diferencia a este juego de otros de temática parecida, los *Lemmings* por ejemplo, obviando el tema de las 3D, es el hecho de que los *pikmins* son una especie de semillas y sufren mutaciones a lo largo de las fracciones de tiempo en que se divide cada día. Continuamente perderemos unidades, pero al mismo tiempo podemos «plantar» semillas que en poco tiempo se transformarán en *pikmins*, preparados para ser arrancados de la tierra. Al principio será lento y débil, torpe incluso, pero a lo largo del día madurará, cambiando la hoja verde que luce en la testa por un floripondio más o menos aparente. También podemos hacer lo posible para que los *pikmins* maduren antes, pudiendo disfrutar durante más tiempo de sus plenas facultades hasta que la luz desaparezca y todos los soldados de nuestros «ejércitos» regresen a las «colmenas» donde descansarán hasta el día siguiente. Aún nos quedan muchas cosas por descubrir de este juego tan peculiar, pero de momento esperamos que os hayáis hecho una ligera idea de qué trata y cómo se juega a ***Pikmin***. ÓSKAR







## USA EL ITEM

Con los textos en japonés no resultan muy evidentes algunas cosas del juego, y descubrir qué tipo de *item* pueden usar las diferentes especies de *pikmins* requiere más tiempo del que sería necesario. Pero sin duda, gracias a los diagramas y, por supuesto, a nuestro gran empeño, conseguiremos avanzar.





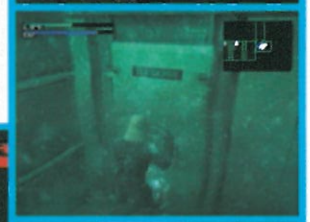


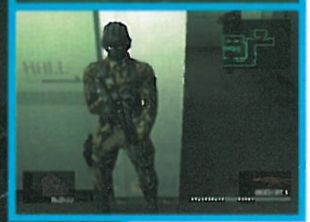
# Metal Gear Solid













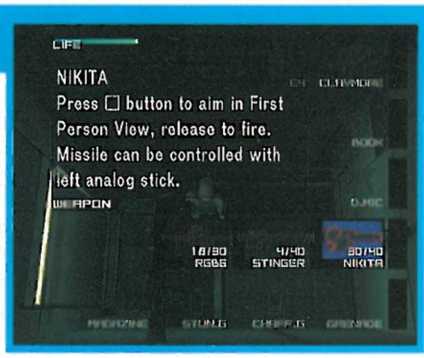




*Descubre la forma de sorprender a los guardias y podrás obtener de ellos sus chapas de identificación. Los nombres de estas chapas pertenecen a todos aquellos ganadores del concurso promovido por **KCE Japan** en **Internet** para fans de Metal Gear en todo el mundo.*








### Armado y peligroso

Aunque parezca difícil de creer, **Solid** y **Raiden** son capaces de transportar y utilizar aún más armamento que en el primer *MGS*. Al rifle PSG-1, la *Socom*, las granadas *Chaff* y *Stun*, los lanzamisiles *Nikita* y *Stinger* y el explosivo C-4 se les une ahora la posibilidad de utilizar dos tipos de rifles de asalto (M4 y AKS-74U), un micro direccional, un lanzagranadas RGB6, las pistolas M9 y USP e incluso revistas guarras que distraen a los guardias.

## La secuela más esperada de los últimos años

Género > Tactical Espionage Action  Formato > DVD-ROM  Compañía > Konami  Programador > KCE Japan  País > Japón

**Hideo Kojima** es un genio, y él lo sabe. Su demostrado talento y su carisma dentro de **Konami** le han permitido ejecutar en ***Sons Of Liberty*** dos jugadas tan arriesgadas como imposibles de realizar para otros productores de videojuegos (con la excepción de otros gurús de la industria como **Shigeru Miyamoto** o **Yuji Naka**). En primer lugar, desveló la mecánica y el entorno gráfico de ***Metal Gear Solid 2*** cuando todavía quedaba un año por delante para poder poner el producto en la calle. El segundo órdago, ferozmente ocultado a los ojos del mundo hasta el lanzamiento en **Estados Unidos**, ha sido ceder el protagonismo a un nuevo personaje en detrimento del intocable **Solid Snake**. **Raiden**, el nuevo delfín del coronel **Campbell**, aparece para protagonizar *Plant*, la segunda de las dos partes en las que se divide ***Sons Of Liberty***. Pero que no teman los *fans* de **Solid Snake**, su héroe es el eje central de la primera sección del juego, *Tanker*, y según ha prometido el propio **Kojima**, seguirá siendo el personaje central en la tercera parte, sin fecha de aparición de momento. En la propia **Konami** no eran pocas las voces que dudaron del éxito de la idea, que **Hideo Kojima** defendió contra viento y marea. «Este es mi Metal Gear y puedo destruirlo si quiero» llegó a clamar **Kojima**, según confiesa él mismo en una reveladora entrevista que publica la página *web Gamespot*, donde achaca además la ausencia de más extras en la versión americana (como los que hacía gala el *MGS* de **PSone**) debido a la falta de tiempo. Según ha prometido, el ***Sons Of Liberty*** japonés incluirá muchos más extras, y es de esperar que suceda lo mismo con la entrega europea que llegará a las tiendas en este mismo mes de fe-

# 2 Sons of Liberty

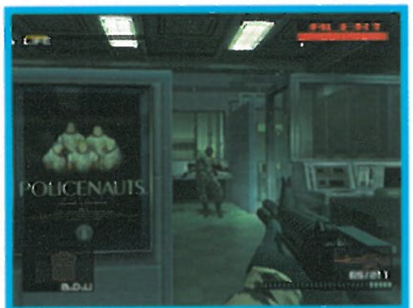
## Esto me suena...

La aventura protagonizada por **Raiden** mantiene muchos puntos en común y situaciones sospechosamente parecidas a lo sucedido con **Solid Snake** en **Moses Island**, escenario del primer *Metal Gear Solid.*






▮ MGS 2 Sons Of Liberty llegará a Europa el próximo mes de febrero para convertirse en una de las mayores sensaciones del año para PS2 ▮

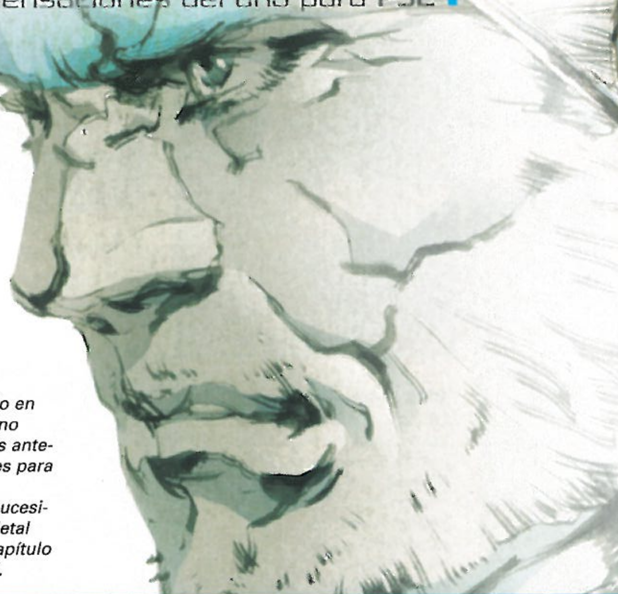








*__Kojima__ ha incluido en __Sons Of Liberty__ no pocos guiños a sus anteriores producciones para __Konami__, desde Policenauts a las sucesivas entregas de Metal Gear, incluida el capítulo original para MSX.*









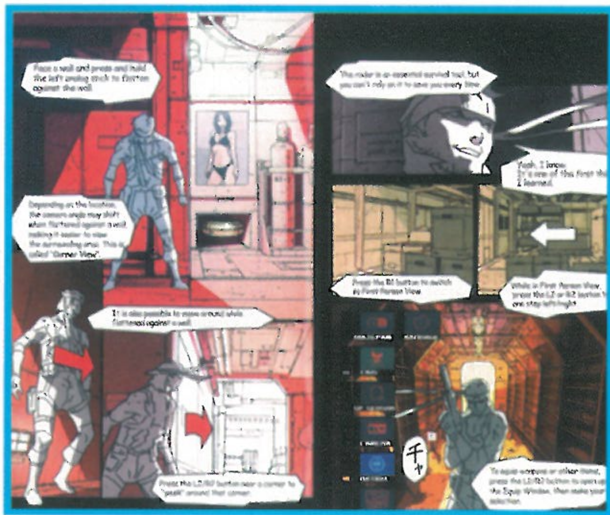




encierra más de una sorpresa...

brero. Lo que ya se ha confirmado es que el ***MGS2*** japonés, disponible desde el 29 de noviembre, incluye la secuencia eliminada del juego americano, censurada a raíz de los trágicos sucesos del 11 de septiembre. Dicha secuencia muestra una escena de destrucción en pleno barrio financiero de **Wall Street** y, aunque no tiene un papel determinante en el argumento del juego, todos esperamos que ***Sons Of Liberty*** pueda llegar al viejo continente sin cortes, tal y como fue creado en origen. La mecánica de ***Metal Gear Solid 2*** es idéntica a la de la demo jugable incluida en *Z.O.E.* La vista en primera persona, ocultar los cuerpos de los guardias caidos a los ojos de sus camaradas, esconderse en los armarios... Sólo el guión es sensacional (algo que se esperaba de **Hideo Kojima**, un hombre que podría ganarse muy bien la vida como guionista para ▶



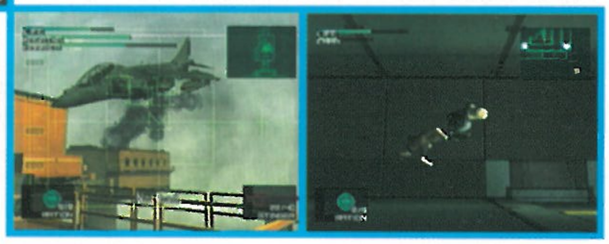


El manual americano de ***Sons Of Liberty*** *incluye un simpático manga que reproduce la intro del juego.*

## Dos misiones, dos protagonistas

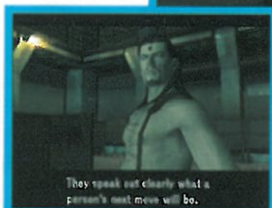
**Kojima** y el resto de los componentes de **KCE Japan** han guardado celosamente la existencia de un segundo personaje, **Raiden**, protagonista de todo el segundo segmento del juego.






**Kojima defendió a toda costa la incorporación de Raiden, enfrentándose al resto de KCE Japan**



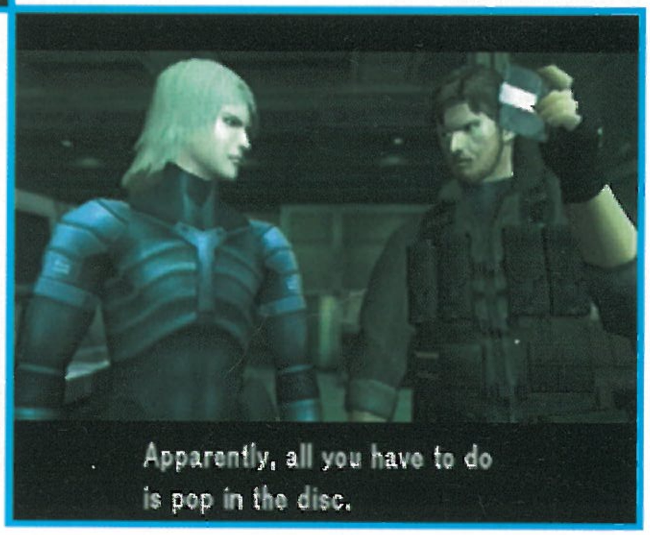




***MGS 2 Sons Of Liberty****, como los anteriores juegos de* ***Hideo Kojima****, incluye referencias a hechos reales, en este caso toda la preocupación mundial ante el efecto 2000 en los ordenadores.*





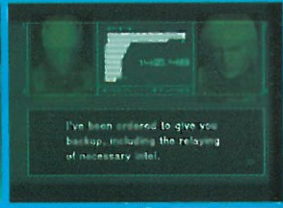



**Hollywood**), la aparición de **Raiden** como personaje seleccionable y la naturaleza de algunas misiones (como desactivar bombas o utilizar un micrófono direccional) aportan alguna que otra sorpresa respecto a lo visto hace un año. El paralelismo entre el *MGS* y muchas de las situaciones que tendrá que afrontar el rubio **Raiden** no es casual, como se desvelará más adelante, en un guión cargado de dramatismo, algunos golpes de inesperado humor y la habitual emoción con la que sabe imprimir **Hideo Kojima** a todas sus creaciones, que abarcan clásicos de la talla de *Snatcher* o *Policenauts*. Al igual que su predecesor, ***Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty*** goza de una espectacularidad digna del mejor filme de acción en todos los aspectos y no sólo en lo referente a los gráficos. La banda sonora compuesta para la ocasión por **Harry Gregson-Williams** (el compositor responsable del *score* de *Enemigo Público* o *La Roca*) te pondrá los pelos de punta si tienes la fortuna de conectar tu **PlayStation 2** a un amplificador de sonido Dolby Digital 5.1. Por desgracia, sólo la *intro*, el final y algunas otras secuencias cinemáticas se benefician del 5.1. El resto del juego se ofrece en un Dolby Surround, nada desdeñable, que nos hace sentir como si estuviéramos combatiendo, espalda con espalda, junto a **Raiden** y **Snake**. Los siniestros componentes de *Dead Cell*, una antigua unidad antiterrorista de los SEAL, son el enemigo a batir en esta nueva aventura que se inicia de la misma forma que la *demo* jugable, a bordo del carguero *Discovery* (en pleno rumbo por el río **Hudson)** y con el nuevo prototipo de *Metal Gear*, **Ray**, en su interior. A partir del mes que viene podréis disfrutar por vosotros mismos del último





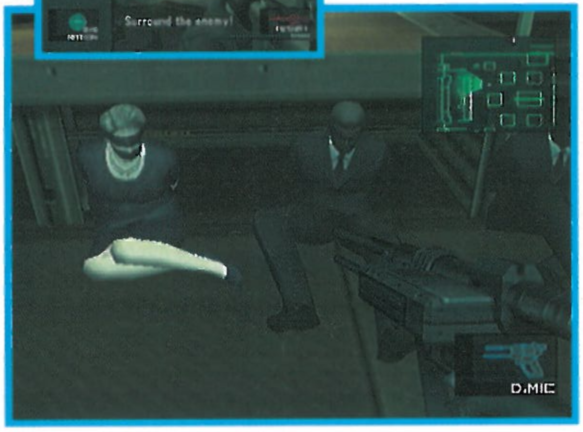









Otacon, el coronel Campbell, Revolver Ocelot, el *ninja* (o alguien que pretende ser él)... *Sons Of Liberty* nos brindará el reencuentro con viejos conocidos, tanto amigos como enemigos





## ¿Eres el mejor del mundo?

Demuéstralo. Introduce el código, que te dará el juego tras la secuencia final, en esta página *web*: **jpn00.konami.co.jp/products/mgs2/english/mr/** Dependiendo de diferentes parámetros (raciones consumidas, enemigos eliminados, tiempo transcurrido, etc.), serás encuadrado en una categoría u otra. Registra en la *web* tus resultados y podrás contrastarlos con los de otros jugadores de ***Sons Of Liberty*** de todo el mundo.



exceso de **Hideo Kojima**, un creador, un genio que tarda años en dar forma a sus criaturas, pero que consigue que merezca la espera. Me daréis la razón cuando discurráis por los pasillos de la plataforma marina con un rifle de asalto AKS-74U, evitando la férrea vigilancia de unos soldados cuya inteligencia artificial mantiene ocupado nada menos que el 30% del *emotion engine* de **PlayStation 2**. Soldados que no sólo te oyen y te ven, sino que detectan tus pisadas húmedas en el suelo, patrullan en grupos de tres y mantienen contacto permanente por radio con sus camaradas. La ruptura de las comunicaciones llevará consigo la aparición de más soldados, parapetados tras esquinas y escudos antidisturbios. Y eso sólo en la primera parte del juego. Imaginad el resto. Así es ***Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty***, la última creación de **Hideo Kojima**. El mejor activo con el que cuenta **Konami** en la actualidad, pero **Kojima** ha anunciado que va a dejar la dirección de la tercera entrega, aunque se reservará la tarea de productor. Ojalá que sólo sea una pataleta ante las dudas de sus compañeros en **Konami** sobre la aceptación de **Raiden** entre los usuarios. No podríamos concebir un *Metal Gear* sin **Hideo Kojima**. NEMESIS

# JAK & DAXTER: EL LEGADO DE LOS PRE

Tras **sorprendernos**, hace algunos años, con las **excelencias** del primer Crash Bandicoot, Naughty Dog crea uno de los más **perfectos** y completos plataformas 3D de la **historia** de los videojuegos.



**Hasta ahora,** si se nos ocurría pensar en un juego de plataformas en tres dimensiones, largo, divertido y técnicamente perfecto, sólo nos venían a la mente las creaciones de **Rare** y, por supuesto, **Super Mario 64**. **Naughty Dog**, inspirándose en títulos como los arriba mencionados, ha creado ***Jak & Daxter***, uno de los plataformas 3D más profundos, divertidos, adictivos y mejor programados de la historia. El título de la compañía afincada en el *3rd Street Promenade* de **Santa Mónica** nos pondrá en la piel de **Jak**, siempre ayudado por su fiel amigo **Daxter**, el cual ha sido convertido por accidente en una especie de comadreja. Para devolverle a su forma original, tendremos que cruzar 16 inmensos escenarios, repletos de objetos que recoger, de personajes con los que interactuar y de detalles gráficos que nos mantendrán toda la partida con la boca abierta. A lo largo de la aventura, cruzaremos zonas que parecen «vivas», con un montón de elementos y personajes que reaccionan ante nuestro paso y, para colmo, a medida que pasa el tiempo, la luz del sol dará paso a la tenebrosa iluminación de la luna, y así sucesivamente. Si creéis que por mostrar todo lo que alcanza nuestra vista y por llenar de miles de elementos los escenarios del juego, **Naughty Dog** ha tenido que sacrificar el *frame rate*, os equivocáis. Continuamente, el juego se moverá con una suavidad de 50 (PAL) o 60 (NTSC) fotogramas por segundo. Entre cada uno de esos escenarios sólo hay césped o piedra, nada de molestas pantallas de carga o pequeñas esperas. El control sobre **Jak** es tremenda-









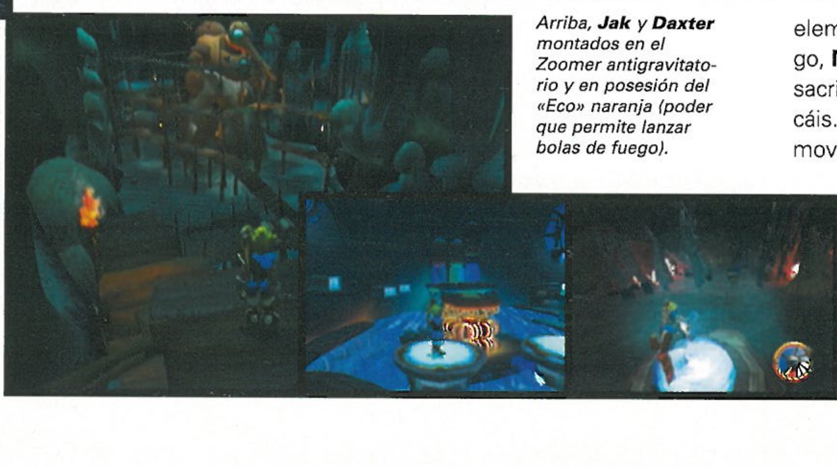


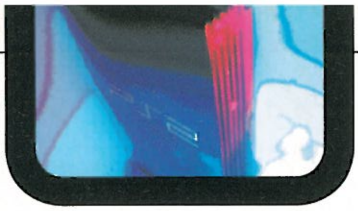


*Arriba, **Jak** y **Daxter** montados en el Zoomer antigravitatorio y en posesión del «Eco» naranja (poder que permite lanzar bolas de fuego).*



*Este que veis aquí es el ingenuo de **Daxter** antes de caer en un contenedor de «Eco Oscuro» y convertirse en una especie de comadreja.*

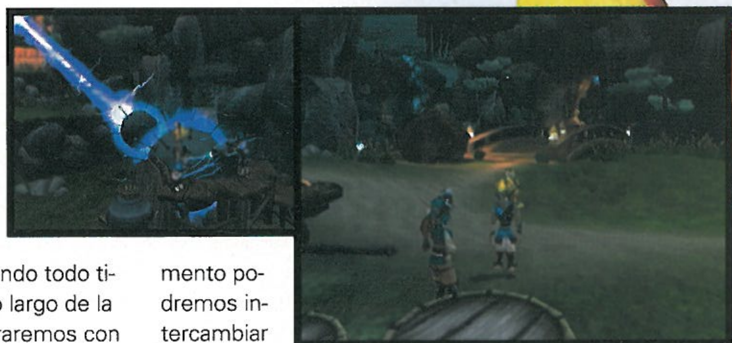






# CURSORES

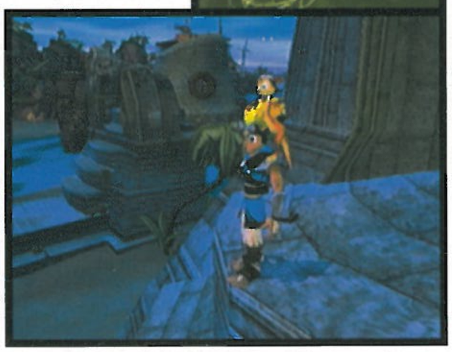
mente intuitivo y sencillo. Tras unos minutos estaremos saltando de plataforma en plataforma, atacando a nuestros enemigos con diversos movimientos y realizando todo tipo de acrobacias. A lo largo de la aventura, nos encontraremos con unos elementos denominados «Eco», los cuales, dependiendo de su color, nos darán velocidad, energía, capacidad para lanzar fuego o más fuerza durante un periodo de tiempo. **Naughty Dog** ha cuidado cada uno de los detalles de ***Jak & Daxter***, no sólo nos referimos a los apartados visuales y jugables, ya que en cualquier momento podremos intercambiar el modo de vídeo (16:9 ó 4:3) y seleccionar, en tiempo real, el lenguaje hablado y escrito del juego (incluyendo un perfecto castellano). Ahora, **Nintendo** se verá obligada a competir en un género que creía tener totalmente controlado. ¿Qué nuevos plataformas nos esperan con **Game Cube**? ➾ **DOC**



▮ *Jak & Daxter* supone una importante evolución en el género de los plataformas ▮




*Para conseguir la mayoría de las baterías necesarias para completar el juego con éxito, necesitaremos interactuar con casi todos los habitantes de cada una de sus 16 zonas.*





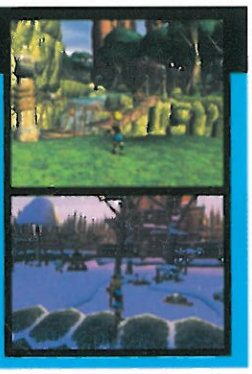
**A-GRAV ZOOMER**
El *zoomer* antigravitatorio nos ayudará a conseguir alguna que otra batería y a llegar hasta determinados niveles a través de lava o agua.



**LOS PODERES ECO**
Al recoger uno de los «Eco» y, dependiendo de su color, se acelerarán los movimientos de **Jak**, podremos lanzar fuego...

## El motor gráfico

Los desarrolladores de **Naughty Dog** han creado un impresionante *engine* 3D, capaz de mantener generados todos los elementos visibles de cada escenario, de desenfocar las zonas en las que no se concentra la cámara del juego, de utilizar un anti-alias «custom» y de cargar los escenarios sin pantallas de carga, sin darnos ni cuenta.



Género > Plataformas 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Naughty Dog Jugadores > 1
Escenarios > 16 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (657 KB)

**GRÁFICOS 9,7**
Pocos títulos (por no decir ninguno) pueden igualar la calidad gráfica de *Jak & Daxter*. Inmensos escenarios con miles de detalles que están siempre generados, efectos de todo tipo, anti-alias...

**MÚSICA / FX 9,4**
La banda sonora dinámica (cambia dependiendo de la situación) gira en torno a un pegadizo ritmo. Las voces digitalizadas, dobladas a un perfecto castellano, son realmente geniales.

**JUGABILIDAD 9,6**
*Jak & Daxter* te ofrece 16 inmensos niveles que explorar, un control preciso y simple, vehículos que conducir, una buena cantidad de personajes con los que interactuar, decenas de misiones que cumplir...

**DURACIÓN 9,4**
*Jak & Daxter* es un título extremadamente largo, teniendo en cuenta al género al que pertenece. Conseguir todas las baterías y orbitas para ayudar a **Daxter** a recuperar su aspecto nos llevará más de 20 horas.

PS2

**GLOBAL 9,6**

a fondo DREAMCAST

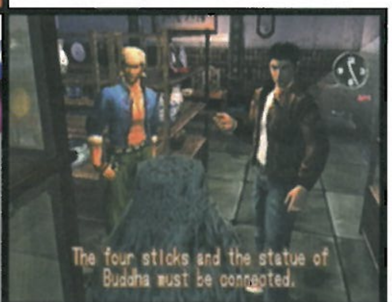
# SHENMUE II

**Ser el mejor juego** de todos los tiempos es un **galardón** tan preciado que sólo **obras de arte** como Shen Mue II son merecedoras de optar por él.





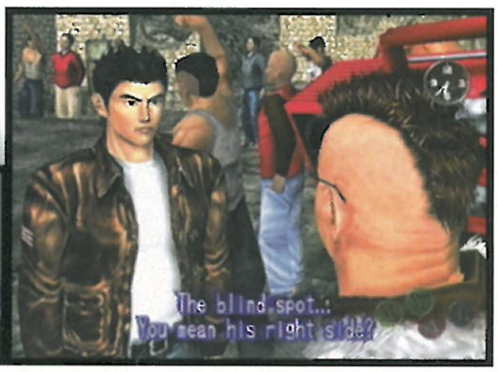
**El legado** de **Yu Suzuki** parece no tener fin. El primer *Shen Mue* rozó la perfección absoluta y esta segunda entrega se atreve, por momentos, a superar ese sagrado parámetro, esa frontera entre juego y realidad. Podríamos comenzar a hablar de ***SMII*** ensalzando sus impecables argumentos técnicos. Las dimensiones de los nuevos escenarios multiplican por cuatro la extensión de **Yokosuka** y alrededores, la resolución y calidad fotorrealista de las texturas que visten el entramado arquitectónico vectorial son excesivamente reales. El número de personajes que pulula por las transitadas calles alcanza la cifra de 200, se ha alargado la vida del juego unas 10-15 horas más y dispondremos de un necesario mapa en el que podremos situar marcas para resaltar los lugares más importantes. El *hardware* de **Dreamcast** ha sido explotado al máximo haciendo gala de una utilización soberbia de las fuentes de luz para escenificar el ciclo solar, nieblas, transparencias y una eficiente recreación de fenómenos atmosféricos. **AM2** también ha tenido tiempo de optimizar los combates, aparece el marcador de energía del enemigo, y los *Quick Time Events*, haciéndolos más intensos y apasionantes con la inclusión de la modalidad *Command QTE*. La variedad de escenarios también marca las diferencias con la primera entrega y pasaremos de un populoso barrio comercial a la paz




*La biblioteca del templo **Man Mo** oculta en su interior el preciado libro Wulinshu. Para conseguirlo tendremos que superar una curiosa prueba de habilidad.*

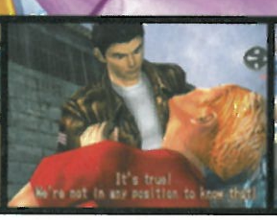


*Cuando no sepas dónde está algún lugar al que tengas que acudir, pregunta a cualquier viandante y te ofrecerá la posibilidad de seguirle hasta la localización requerida.*





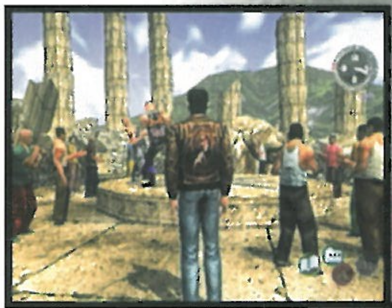










esmeralda de las llanuras de **Guilin**, tan perfectamente recreados que el sólo hecho de pasear por ellos nos proporcionará un inmenso placer. El número de personajes secundarios ha aumentado en número y protagonismo y tendremos la sensación de estar arropados por amigos y enemigos reales que serán vitales para el desarrollo de la aventura. La posibilidad de seguir a cualquier individuo y el jugoso añadido de poder jugar a *Out Run* y *Afterburner II* ponen la guinda al pastel de **Yu Suzuki**. Pero tras este hermoso e inigualable legado de portentosos argumentos técnicos y un no menos poderoso guión, se esconde la verdadera esencia de *Shen Mue*. Más allá de su trama, de los objetivos a seguir y del desarrollo lógico para llevar a buen término esta aventura, se oculta un auténtico ejercicio de relajación espiritual, una pura exaltación de los valores humanos y un aislamiento casi total de nuestros sentidos que desemboca en la mágica sensación de trasladarse a otros mundos. Durante las 20-25 horas de juego que encierra ***Shen Mue II*** sentirás que se abre una nueva puerta ante ti. La puerta hacia el viaje más bello e intimista que jamás hayáis podido imaginar. Un juego que dejó de ser juego, derribó las barreras lúdicas y técnicas de sus orígenes para convertirse en algo vivo. **THE ELF**

## Un mundo por descubrir

Los cuatro GD que componen ***Shen Mue II*** nos trasladarán de las populosas calles de **Wan Chai** hasta los insólitos y bucólicos parajes de **Guilin**, pasando por los caóticos emplazamientos urbanos de **Kowloon**. La ambientación arquitectónica y social es perfecta en todos ellos y se ha vuelto a utilizar el *Time Control* y un *Magic Weather* mejorado para reproducir con insultante realismo la luz y los fenómenos atmosféricos.





*Shen Mue II* es el videojuego más perfecto, evocador y complejo creado hasta el momento



**NUEVAS COIN-OP**
Junto a las ya aparecidas en la primera entrega, *Space Harrier* y *Hang-On*, en ***Shen Mue II*** podremos jugar a *Out Run* y a *Afterburner II*. Esta última se oculta en un edificio de **Kowloon**, disco 3, situada sobre un gigantesco pedestal.

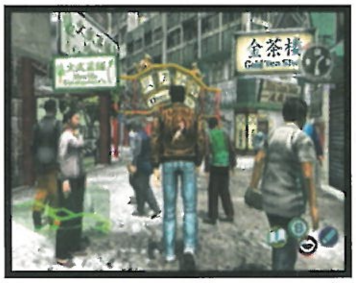


**QUICK TIME EVENT**
Son más abundantes, extensos y complicados. Se han incluido los *Command QTE*, en los cuales habrá que realizar una pequeña secuencia de botones y/o direcciones en décimas de segundo.



**COMBATES**
También han mejorado técnica y estéticamente y muestran el contador de energía del enemigo. Para superar algunos de estos enfrentamientos tendremos que hacer uso intenso del catálogo de llaves de *Ryo Hazuki*.








Género > F.R.E.E. Formato > 4 GD-ROM Compañía > Sega Programador > AM2 Jugadores > 1
Escenarios > 3 Coin-Op > 4 Texto/Doblaje > Inglés/Japonés Grabar Partida > Visual Memory

**GRÁFICOS** 9,9
Absolutamente perfectos y al límite técnico de nuestra **Dreamcast**. Los detallados y mastodónticos escenarios y las decenas de personajes simultáneos en pantalla encumbran este apartado a lo más alto.

**MÚSICA / FX** 9,7
Una magnífica colección de melodías de clara tendencia oriental compite en protagonismo con una soberbia labor de doblaje, en japonés, y un universo de efectos sonoros impecable y envolvente.

**JUGABILIDAD** 9,7
La trama de ***Shen Mue II*** está pensada para quedar atrapados en ella desde el primer minuto de juego. Es la experiencia más gratificante, completa y placentera que ha acompañado a un videojuego jamás.

**DURACIÓN** 9,5
El primero pecaba de ser un poco corto, pero en esta ocasión se han sumado 10/15 horas más de juego. Lo más positivo es que el tiempo de juego lo defines tú y tus ganas de sentir la experiencia *Shen Mue*.

**GLOBAL** 9,8

# SOUL REAVER 2

La esperada **secuela** de Soul Reaver nos transporta de nuevo a la **inhóspita** tierra de **Nosgoth**. Un **sólido** argumento y complejos puzzles son las principales bazas de la última **aventura** de Raziel.



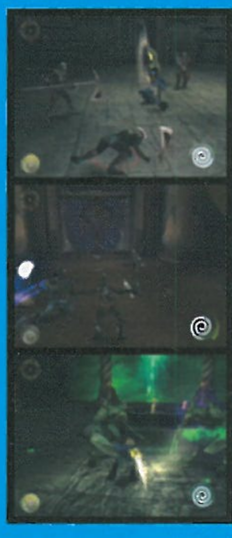


El DVD-ROM contiene una serie de extras, «Como se Hizo», Banda Sonora, etc. Para activarlos todos será necesario terminar el juego.

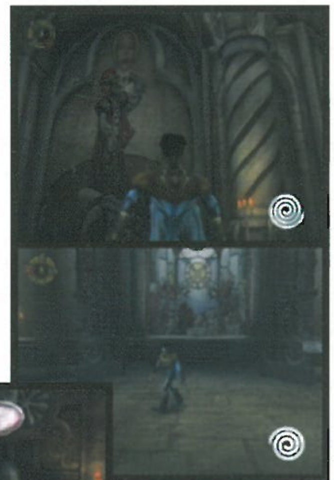


## Enemigos

Su diseño está más cuidado que en la primera entrega y, aún así, no llegan a ser tan espectaculares como las criaturas de *Devil May Cry*. Además, se echan de menos los impresionante jefes finales del primer *Soul Reaver*, así como una IA más cuidada.



**Cuando** *Soul Reaver* apareció en **PlayStation** nos mantuvo fascinados por el despliegue gráfico que suponía para un *hardware* de 32 *bits*. Sin embargo, la segunda parte no nos ha deparado una sorpresa tan espectacular. Aunque el título presenta un apartado gráfico más que aceptable, no puede compararse con la calidad de *Devil May Cry* o *Metal Gear Solid 2*. **Soul Reaver 2** carece de consistencia. Mientras que algunos lugares gozan de un aspecto fantástico, otros quedan relegados a una simple mejora de lo que pudimos ver en la primera parte, en **PSone**. A las animaciones de **Raziel** y sus enemigos también parece haberles sucedido lo mismo. Y encima, durante los combates comprobaremos que, si es posible, será mejor salir corriendo antes que perder la paciencia con el control del protagonista. Por otro lado, los *puzzles*, en esta ocasión, presentan más variantes que en el primer *Soul Reaver*, aunque pueden llegar a ser repetitivos. A pesar de todo, ***SR2*** vuelve a explotar a la perfección la historia de **Nosgoth**. A través de las múltiples secuencias irá siendo desvelada al jugador, convirtiéndose en el principal aliciente del juego. **R. DREAMER**





Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Crystal Dynamics Jugadores > 1
Forjas Soul Reaver > 4 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (122 KB)

**GRÁFICOS 8,3**

Sólo algunos escenarios resultan realmente bonitos. Sin embargo, el diseño de los enemigos no destaca por su espectacularidad. Por otro lado, ***SR2*** hace gala de interesantes efectos de luz en ciertas zonas.

**MÚSICA / FX 7,8**

La banda sonora de ***Soul Reaver 2*** no se quedará grabada en tu memoria como una obra maestra, cumple su cometido muy justita. Por lo menos, el juego está doblado, y bastante bien, al castellano.

**JUGABILIDAD 7,7**

Los combates apenas tienen sentido en la mayoría de las ocasiones, es mejor salir corriendo. Sólo los *puzzles* y el sólido argumento servirán de acicate para continuar avanzando en la aventura.

**DURACIÓN 8,7**

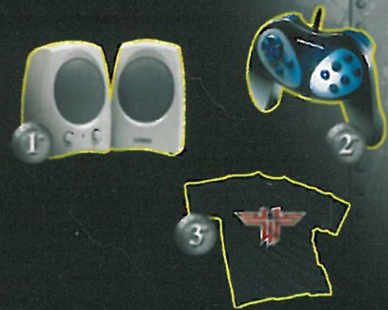
Mientras que la jugabilidad no raya a gran altura, **Crystal Dynamics** sí nos ofrece un producto con el que podremos pasar de 15 a 20 horas jugando. Eso sí, una vez acabado, puedes olvidarte de él.

**PS2 8,0 GLOBAL**

# TORNEO WOLFENSTEIN

**Del 21 de diciembre al 12 de enero, Confederación y Proein convocan el I TORNEO NACIONAL "RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN", con premios para los 3 mejores clasificados en tu sala y fantásticos premios para los 6 mejores jugadores de España que viajarán a Madrid, con los gastos pagados, a la gran final nacional.**

## PREMIOS LOCALES:



## PREMIOS NACIONALES:

### Equipo ganador:




3 Altavoces Creative Inspire 5.1 5300
+ 3 Tarjeta Gráfica 3D Blaster GeForce3
+ 3 Camisetas Wolfenstein

### Equipo finalista:



3 Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro Shock
+ 3 Thrustmaster Firestorm Dual Power Pad

CREATIVE
PROEIN
www.proein.com
THRUSTMASTER

MÁS INFORMACIÓN
EN TU SALA CONFEDERACIÓN
O EN WWW.CONFEDERACION.COM

**ALCALÁ DE HENARES**
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

**ALCOBENDAS**
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

**BARCELONA**
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

**BARCELONA**
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

**BENIDORM**
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

**CASTELLÓN**
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

**ELCHE (Alicante)**
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

**FUENGIROLA (Málaga)**
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

**GIRONA**
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

**GRANADA**
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

**IRÚN**
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

**LOGROÑO**
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

**MADRID-Callao**
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

**MADRID-Moncloa**
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

**MÁLAGA**
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

**MÓSTOLES**
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

**MOTRIL**
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

**PAMPLONA**
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

**PAMPLONA (Barañain)**
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

**SAN SEBASTIÁN**
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

**STA. CRUZ DE TENERIFE**
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

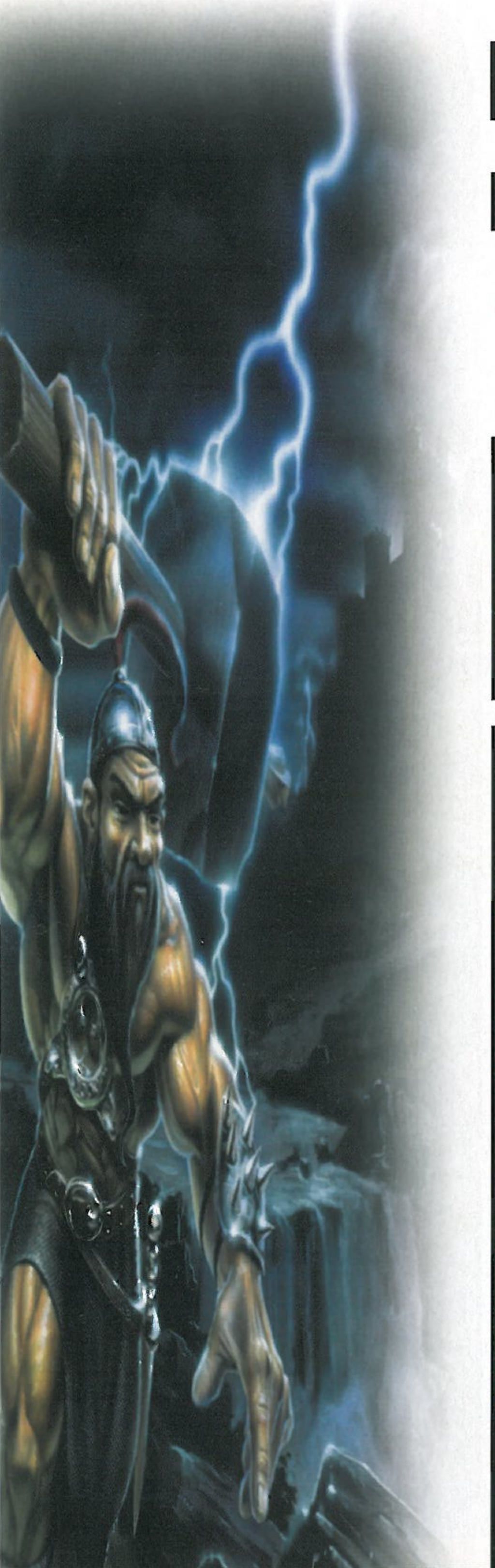
**VALENCIA**
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

**PRÓXIMAS APERTURAS: BURGOS**

**NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304
y expansion@confederacion.com**

a fondo PLAYSTATION 2

# BALDUR'S GAT



La sombra de una amenaza desconocida se cierne sobre la **Costa de la Espada**. Gracias a ello podremos disfrutar de uno de los juegos más **atrayentes** y mejor diseñados de la corta historia de PS2.

**Si nunca habéis** jugado a alguna de las entregas para **PC** de tan reputada saga, además de haberos librado de algún dolor de cabeza (si no sois muy fanáticos de los *RPG* de mesa), no os llamará tanto la atención el profundo lavado de cara que los programadores de **Black Isle** y **Snowblind** han imprimido a este juego. Los gustos de los usuarios de compatibles no suelen casar con los de los jugones de consola, y eso es algo de lo que se han dado cuenta los desarrolladores. Partiendo de una base muy *arcade*, cercana al clásico *Gauntlet* o a la saga *Diablo*, se ha creado un *Action RPG* que no tiene nada que envidiar a los títulos japoneses del género. Al entrar en la ciudad que da nombre al juego, seremos asaltados por una cofradía de ladrones que amenaza la estabilidad de toda la costa de la espada. Bajo una

















*Estos son los tres protagonistas seleccionables al comienzo del juego.*





*En el poblado de los enanos establecerás tu segundo punto de retirada. Aquí podrás comprar y vender armas y armaduras, así como acceder a diferentes fases del juego.*













La luz que desprende el personaje a su paso y la que producen los hechizos, antorchas y hogueras crean un espectáculo visual sin precedentes







# E DARK ALLIANCE

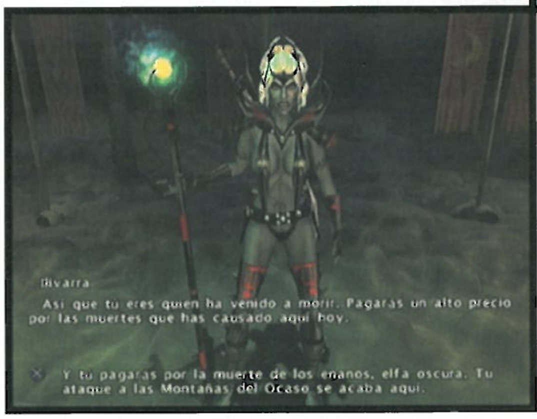
perspectiva aérea visitaremos desde los subterráneos de la susodicha ciudad hasta las montañas del ocaso y las minas de los enanos. Entornos creados en 3D con un detalle y perfección nunca vistos hasta ahora en un juego de este tipo. La elección del personaje entre tres clásicos del universo *Dungeons & Dragons* (más concretamente **Forgotten Realms**) que son el arquero, la hechicera y el enano, la personalizable evolución de los mismos y la atrayente trama (gracias a la fantástica traducción y doblaje por parte de **Virgin**) ponen la guinda al pastel.

**DANI 3PO.**



*Al adquirir la suficiente experiencia podréis mejorar las características de vuestro personaje.*




*En los escenarios nevados contemplaréis unos efectos gráficos, como la nieve al caer o los reflejos de las cavernas de hielo.*



*Esta exhuberante... mujer será el enemigo final de la zona de las minas enanas.*



**LA SAGA EN PC**
Compuesta por *Baldur's Gate*, su expansión *Tales of the Sword Coast* y *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* con su extensión *Throne of Bhaal.*



**ICEWIND DALE**
Aparecido en junio de 2000, se ambienta también en los **Reinos Olvidados**, aunque no sigue la trama de *BG*.



**PLANESCAPE TORMENT**
Similar a *Icewind Dale* aunque de ambientación totalmente diferente. Se basa en el motor de *BG*.

## Quien tiene un amigo (y un DualShock 2) tiene un tesoro

Y es que la odisea de ***Baldur's Gate Dark Alliance*** se hace mucho más llevadera si optas por el modo Cooperativo para dos jugadores simultáneos. Aparecen los mismos enemigos, aunque también la misma cantidad de oro e *items*. La jugabilidad y adicción alcanza cotas inimaginables en esta modalidad de juego.





Género > Action RPG · Formato > DVD-ROM · Compañía > Virgin · Programador > Interplay · Jugadores > 1-2
Fases > 4 zonas · Niveles de Dificultad > 3 · Texto/Doblaje > Castellano/Cast. · Grabar Partida > Memory Card [528kb]

**GRÁFICOS 9.6**
Tan cuidados que te costará creer que estás ante escenarios creados en 3D. Las texturas de mayor calidad que hayan visitado **PS2** y cientos de detalles que recrean con belleza el mundo de *Dungeons & Dragons*.

**MÚSICA / FX 9.7**
La música sólo aparece en ciertos momentos, pero su orquestación es magistral. Los efectos son nítidos y variados, y el doblaje al castellano roza la perfección. Un ejemplo a seguir por los demás juegos.

**JUGABILIDAD 9.5**
El control del personaje es genial y la suavidad de todo el conjunto repercute en su manejabilidad. La mecánica y argumento están diseñados para que el jugador disfrute como un enano, hechicera o arquero.

**DURACIÓN 9.2**
Una vez que empieces no podrás parar hasta acabarlo. Esto no llegará demasiado pronto, aunque tampoco llega a la longevidad de los juegos de **PC**. La opción multijugador alargará su vida hasta el infinito.

PS2

**9.5 GLOBAL**

a fondo
GAME BOY ADVANCE

# HARRY POTTER
## Y LA PIEDRA FILOSOFAL



**La mágica historia de J.K. Rowling hechiza los 32 bits de Nintendo, otorgando mayor dificultad a su jugabilidad.**

*El libro de **Flamel**, poseedor de la piedra filosofal, está en la biblioteca. Usa Wingardium Leviosa y lo encontrarás.*

**Ya no es** necesario coger el tren del andén nueve y tres cuartos para abandorar el mundo *muggle*. Simplemente, enciende tu **GBA** y te convertirás en **Harry Potter** en su primer año en **Hogwarts**. Pasar de curso en esta edición para los 32 *bits* de **Nintendo** no es fácil (en comparación a la versión de **PSone**), pues además de hacer frente a **Voldemort** para evitar que la piedra filosofal caiga en sus manos, tendrás que superar 29 desafíos originales de la novela, tres partidos de *Quidditch* e innumerables pruebas a modo de *puzzles*. Gráficamente es de lujo, pues bajo una perspectiva 2D isométrica, contemplaremos localizaciones extensas y un diseño de personajes renderizados y semejante a los del filme de la **Warner Bros**. Además, al incluir sonidos y voces digitalizadas, el misterio que asola al Castillo quedará patente durante toda la aventura. Un total de 20 personajes con los que podrás interactuar, pero sólo **Hermione**, **Ron** y **Hagrid** serán los que te ayudarán. **ANNA**







Un total de tres partidos de *Quidditch*, donde disfrutarás de frenéticas secuencias cenitales sobre una *Nimbus 2000*

### Aprende a ser Mago

En clases de hechicería, tendrás que superar tres pruebas para que el maestro te premie con puntos para la casa **Gryffindor**. Después, te retará a un desafío en el que deberás encontrar 6 estrellas a golpe de varita mágica. Además, hallarás ranas de chocolate, ocultas en lugares impensables y canjeables por cromos para el álbum.






Género > Aventura  Formato > Cartucho (64 MB)  Compañía > Electronic Arts  Programador > KnowWonder
Jugadores > 1  Misiones > 29  Hechizos > 5  Texto/Doblaje > Castellano/-  Grabar Partida > Sí (3)

**GRÁFICOS 9,1**
Escenarios laberínticos y extensos en perspectiva 2D isométrica con personajes bien construidos y renderizados. Además, el inteligente uso de luces y sombras hace incrementar el misterio del juego.

**MÚSICA / FX 8,9**
Composiciones musicales que se amoldan a cada situación y acentúan el misterio y suspense de la aventura. Las voces de los hechizos y la mayoría de los efectos de sonido han sido digitalizados.

**JUGABILIDAD 9,0**
Supera a la versión de PSone en cuanto a dificultad, ya sea por la inclusión de un mayor número de desafíos y *puzzles*, como por la rudeza de los enemigos. Además, el uso de hechizos no es automático.

**DURACIÓN 8,9**
El primer año en Hogwarts consta de 3 evaluaciones con un total de 29 objetivos a superar. Además, no es tarea fácil encontrar todas las ranas de chocolate. Pero si lo haces, descubrirás nuevos secretos.

GAME BOY ADVANCE
**GLOBAL 9,0**

# ¿quieres ganar 6.000 euros?

(1.000.000 de Ptas.)




**Envía un mensaje de texto desde tu móvil al 5501 poniendo SUPER JUEGOS y contesta correctamente a 5 PREGUNTAS**

JUEGA CON SUPERJUEGOS AL

| 5 | 5 | 0 | 1 |
|---|---|---|---|
| PREGUNTAS | RESPUESTAS | ERRORES | PREMIO |

**Acepta el reto de contestar las cinco preguntas y si aciertas todas entrarás en el sorteo mensual de 6.000 euros**

## ¡Con SUPERJUEGOS entrarás en el sorteo de 6.000 euros!

(1.000.000 de Ptas.)




**Qué tienes que hacer:**

**1)** Enviarnos la clave para participar: escribe «SUPER JUEGOS» en tu móvil y envíalo al 5501.

**2)** Recibirás una pregunta de temática indeterminada. Si respondes y aciertas la pregunta, pasarás a los siguientes niveles e irás recibiendo nuevas preguntas, así hasta cinco.

**4)** Si fallas, puedes volver a intentarlo desde el nivel en que te hayas quedado. Podrás participar las veces que quieras.

GSMBOX SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo 0,3€ (50 Ptas). para todos los operadores. Bases del concurso ante notario.

SUPER JUEGOS publicará el nombre de los ganadores.

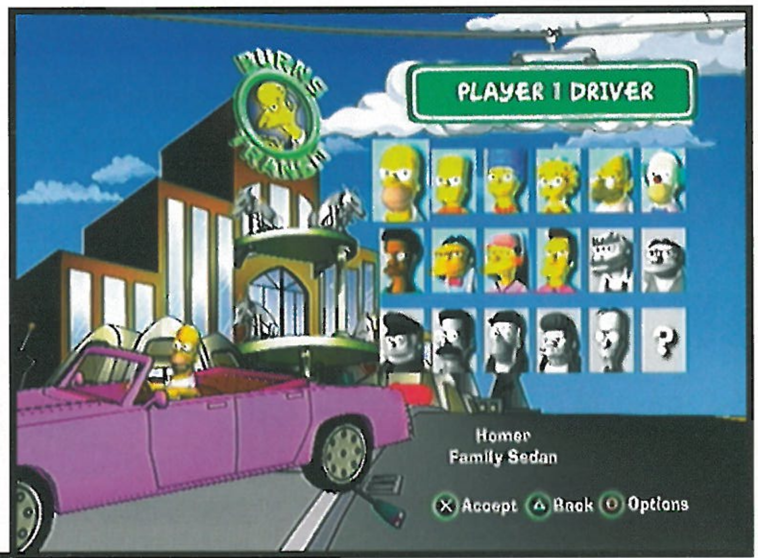
a fondo
PLAYSTATION 2

# THE SIMPSON

La mecánica de **Crazy Taxi** al servicio de Los Simpson. El **resultado** no puede ser más delirante.













***Willie**, el bedel del colegio, no dudará en unirse a la fiesta a bordo de su tractor cortacésped.*

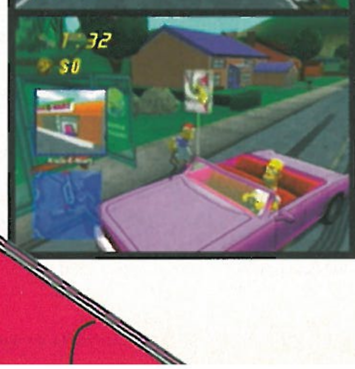
*Algunos pasajeros llevan bonus especiales, que consisten en evitar la colisión contra otros vehículos o por el contrario, causar el mayor número de destrozos posibles durante la carrera.*

**El popular** *show* televisivo de la **Fox** está viviendo una segunda juventud en los videojuegos, después de una ausencia de casi diez años en el medio. Ha sido tras el nefasto *Simpsons Wrestling*, cuando por fin llega hasta nosotros un título a la altura de la calidad y tirón de la serie de **Matt Groening**. Por definirlo de manera concisa, ***The Simpsons Road Rage*** es pura y llanamente *Crazy Taxi*, sustitiyendo a los conductores macarras y los pasajeros anónimos por personajes de la serie, con **Springfield** como escenario. Desconozco a qué tipo de acuerdo oculto habrá llegado **Fox Interactive** con **Sega**, pero seguro que algún tipo de contacto habrán mantenido, o ***Road Rage*** jamás habría visto la luz acusado de plagio puro y duro. Por fortuna, no ha sido así y podemos disfrutar de este trepidante y adictivo *arcade* de conducción, superior en más de un aspecto al *Crazy Taxi* original. Para empezar, no es lo mismo recoger a un vejete anónimo que a **Apu**, **Moe**, la «sita» **Carapapel** o el director **Skinner**, los cuales te



***Road Rage** ofrece diez misiones especiales, al margen del modo central del juego.*









# S ROAD RAGE





*Cada uno de los 18 vehículos posee diferentes características. El autobús de **Otto** es un verdadero armatoste pero nadie puede detenerlo en carrera. Si lo que buscas es velocidad y un control preciso, compra cuanto antes el deportivo de **Apu**. No hay nadie más veloz.*

**Road Rage sigue al pie de la letra la mecánica de Crazy Taxi, pero la enriquece con todo el humor de la serie de televisión**

pedirán que les traslades a la Mansión de **Burns**, el badulaque, el castillo del jubilado y otras reconocibles localizaciones de la serie. Conducirás el autobús escolar de **Otto** o el 4x4 «cañonero» de **Marge** a lo largo de maratonianas jornadas como taxista. El dinero recolectado servirá para abrir nuevas localizaciones y acceder a más vehículos, entre ellos el coche del payaso de **Krusty**, la máquina quitanieves de **Barney** o la furgoneta del reverendo **Lovejoy**. The ***Simpsons Road Rage*** es un juego altamente recomendable para cualquier usuario de **PS2**, pero serán los *fans* de la serie quiénes disfrutarán más. NEMESIS





## Vehículos especiales

Además de los 17 coches *standard* (más el coche extra que conseguirás al superar los retos), conseguirás cuatro coches especiales modificando el reloj interno de la **PS2**. Introduce las siguientes fechas y verás: 31 de octubre, 1 de enero, 25 de diciembre y 22 de noviembre (Acción de Gracias).







Género > Arcade de Conducción Formato > CD-ROM Compañía > Fox Int. Programador > Radical Ent. Jugadores > 1-2
Vehículos > 18 Escenarios > 6 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (242 KB)

**GRÁFICOS 7,0**

*Road Rage* es la viva recreación en tres dimensiones de todas y cada una de las principales localizaciones de **Springfield**. Lástima que el motor gráfico no fuera algo más suave.

**MÚSICA / FX 9,0**

Aunque en inglés, las voces y diálogos de los personajes son tan buenos que ni siquiera repararás en la existencia de la música del juego que, por cierto, no es nada del otro mundo.

**JUGABILIDAD 9,2**

*Road Rage* no sólo hereda la mecánica de *Crazy Taxi* sino toda su jugabilidad y carga adictiva. Los coches se controlan de lujo y el modo de dos jugadores es realmente divertido.

**DURACIÓN 9,1**

La búsqueda incesante de más y más dinero para sacar a la luz las nuevas localizaciones y vehículos añade a *Road Rage* una longevidad de la que carecía el original *Crazy Taxi*. Un vicio de juego.

PS2

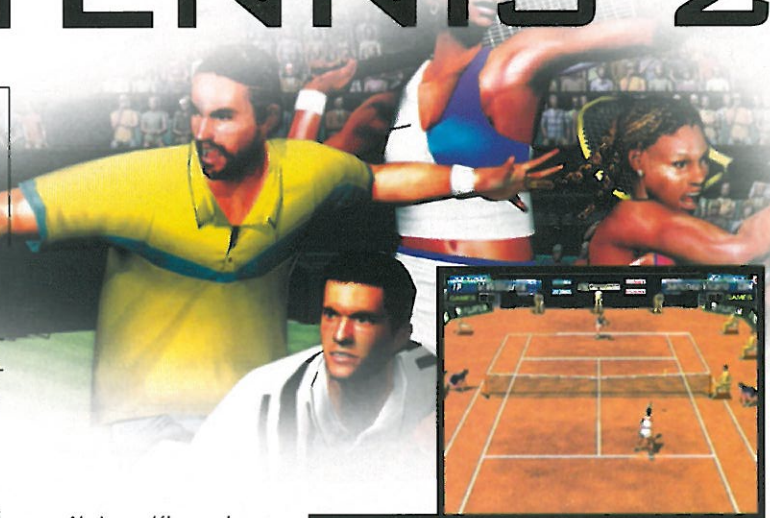
**9,1 GLOBAL**





# VIRTUA TENNIS 2

**Después de jugar a este divertidísimo e impagable Virtua Tennis 2 lamentamos, aún más, la mala suerte de Dreamcast.**



**Virtua Tennis** fue, para muchos, uno de los mejores juegos de **Dreamcast**. Divertido como pocos *arcades*, espectacular, tremendamente jugable y totalmente adictivo. Se puede considerar, sin duda, como uno de los grandes de la historia del género. Pues bien, ***Virtua Tennis 2*** le da muchas, muchas vueltas a su antecesor completándolo en todos aquellos aspectos que podían mejorarse. Por un lado, se ha aumentado la oferta de juego añadiendo un interesantísimo y casi eterno modo Gira Mundial, más tenistas (ahora también hay chicas) y mayor nivel de dificultad en la modalidad *Arcade*. Esa parte es importante, pero lo es aún más cómo han pulido y perfeccionado toda la gama de golpes. Antes con pegar a la bola ya valía pero aquí eso ya es historia. Ahora influye todo, desde las características técnicas del jugador hasta la posición o estilo de juego. Con un golpe regular pasaremos la red, pero estaremos casi vendidos, y uno malo o un pelín forzado irá directamente fuera. Este mayor realismo se nota sobre todo en la evolución de los jugadores creados por nosotros, pero también es evidente en los tenistas con un estilo de juego muy marcado (**Arantxa**, por ejemplo). El gran logro de esta entrega es haber acercado el *arcade* al rigor y realismo en el juego de un simulador. Una obra maestra. **DE LUCAR**

*Abajo, podéis ver el nuevo editor de jugadores. No hay mucho para elegir, en lo que se refiere a físico.*




*Los representantes españoles de esta edición son **Carlos Moyá** y **Arantxa Sánchez Vicario**. Los dos son bastante competitivos y una opción con garantía.*





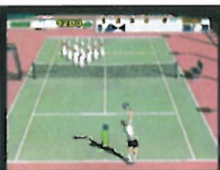






## ¿Esto es tenis?

Puede que no, pero te lo pasarás como un enano. Están incluidos en el modo Gira Mundial y sirven para mejorar a nuestros tenistas. Bolos, dianas y otros desafíos pondrán a prueba nuestra habilidad.








Género > Arcade deportivo Formato > DVD-Rom Compañía > Sega Programador > Sega Sports Jugadores > 1-4
Tenistas > 16 Pistas > 14 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Visual Memory

**GRÁFICOS 9,3**
La recreación de la gran mayoría de los tenistas es excelente y se han mejorado también las animaciones de los diferentes golpes. También es sorprendente el número de pistas del modo Gira Mundial.

**MÚSICA / FX 9,0**
Los efectos especiales están muy bien, pero algunas melodías son algo pesadas y un poco cargantes. Los más «puretas» de este deporte no dudamos en que acabarán por jugar sólo con el sonido.

**JUGABILIDAD 9,6**
Han logrado aumentar la dificultad, la variedad de golpes y la velocidad del juego sin perder un ápice de su jugabilidad. El juego es mucho menos mecánico y hay que afinar mucho para no echar la bola fuera.

**DURACIÓN 9,7**
Si aún hay gente que a día de hoy jugaba con la anterior entrega, algo nos dice que, con el nuevo modo que se ha incluido, estamos ante un título casi eterno. Es tres veces más juego y mucho más entretenido.

**GLOBAL 9,5**

CENTRO MAIL

## Expertos en videojuegos

# Super Ofertas

**¡ELIGE EL PACK QUE MÁS TE GUSTE Y EL COLOR DE TU CONSOLA FAVORITA!**



**PLAYSTATION 2
+ 2 CONTROL PAD
+ DVD REMOTE CONTROL**

330,50 €
**54.990**

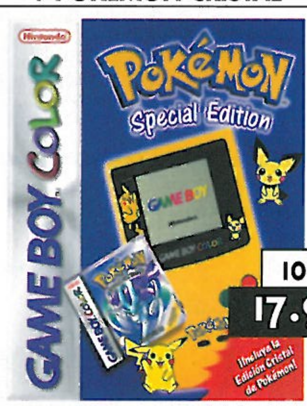


**GAME BOY ADVANCE
+ SUPER MARIO ADVANCE**

**GAME BOY ADVANCE
+ MARIO KART SUPER CIRCUIT**

**GAME BOY ADVANCE
+ WARRIOLAND 4**

162,21 €
**26.990**
**(cada pack)**



**GAME BOY COLOR POKÉMON
+ POKÉMON CRISTAL**

108,12 €
**17.990**



**DREAMCAST
+ CHUCHU ROCKET
+ QUAKE II ARENA
+ TECLADO
+ RATÓN**

149,65 €
**24.900**

Llama para saber cuál es tu Centro MAIL más cercano.

| | |
|---|---|
| pedidos por internet | www.centromail.es |
| pedidos por teléfono | 902 17 18 19 |

Precios con impuestos incluidos. Válidos hasta 31-1-2002 o fin de existencias, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o descuentos.



a fondo PLAYSTATION 2

# SMUGGLER'S RUN 2 HOSTILE TERRITORY



Angel Studios vuelve a ofrecernos un empleo de **contrabandista**, aunque esta vez en un entorno mucho más **peligroso.**





**No es lo mismo** traficar con mercancías en la frontera de **EE.UU.** que hacerlo en los límites de la antigua **Unión Soviética** o **Vietnam**. Brutales fuerzas policiales (que llegan a emplear hasta fuego de artillería) y las peligrosas mafias asiáticas nos pondrán las cosas difíciles en esta secuela de *Smuggler's Run*, uno de los mejores juegos que acompañaron a **PS2** en su lanzamiento hace más de un año y que ahora ve su continuación a cargo del mismo grupo de programación. ***Hostile Territory*** ofrece la misma mecánica que su predecesor, pero la enriquece con un mayor detalle gráfico, más variedad de modos de juego y, sobre todo, mucha más dificultad. ***Smuggler's Run 2*** es, a partir de la misión 16 (y tiene 36 sólo en el modo central) un verdadero infierno de explosiones, choques y velocidad a través de valles y montañas, de una extensión menor a la del primer *Smuggler's* pero mucho más reales y peligrosos. No es *GTAIII*, pero merece la pena echarle un vistazo. **NEMESIS**



**DOS JUGADORES...**
Elige vehículo e inicia un duelo fraticida contra otro jugador humano.



**...Y 3 MODOS VERSUS**
Las *Turf Wars* ofrecen tres clases de juego: *Crooks & Smugglers*, *Loot Grab* y *Bomb Tag*.



*El escenario de **Vietnam** os impresionará por su detalle gráfico.*

## ¡Alto a la autoridad!

Si pensabas que las fuerzas policiales del primer *Smuggler's Run* eran brutales, deberías ver en acción a las huestes que mantienen el orden en los conflictivos territorios del sur de **Rusia** y **Vietnam**. Una cuadrilla de energúmenos dispuestos a todo con tal de detenerte: explosivos, choques suicidas, minas...





Género > Arcade de Conducción · Formato > DVD-ROM · Compañía > Rockstar · Programador > Angel Studios · Jugadores > 1-2 · Modos de Juego > 4 · Vehículos > 8 · Texto/Doblaje > Inglés/Inglés · Grabar Partida > Memory Card (376 KB)

**GRÁFICOS 8,6**
Aunque los escenarios son menos extensos, la calidad de estos ha aumentado espectacularmente. Los de **Vietnam** son una completa pasada. Además, no hay ningún tipo de ralentizaciones en este título.

**MÚSICA / FX 7,9**
Como sucedía con la primera parte, ***Smuggler's Run 2*** ofrece buenas piezas de *Techno* y *House*, pero le hubiera pegado más un acompañamiento de *rock* o incluso de música *western*.

**JUGABILIDAD 8,9**
Aunque se les ha ido un poco «la olla» en lo referente a la dificultad, sobre todo, a partir del escenario de **Vietnam**, el control de los vehículos es intachable y la mecánica sigue siendo igual de atractiva.

**DURACIÓN 8,8**
La creciente dificultad del modo central y la incorporación de las diversas pruebas de las *Turf Wars* (amén de los *Checkpoint Races*) harán que no te canses de este juego en bastante tiempo.

**PS2 8,7 GLOBAL**



a fondo GAME BOY COLOR

# HARRY POTTER
## Y LA PIEDRA FILOSOFAL



Descubre el **enigma** que aguarda el Castillo de **Hogwarts** en un apasionante **RPG**.

**La fórmula** de los *Pokémon* es trasladada a la magia de ***Harry Potter***, pues mientras protagonizas duros combates por turnos e intercambias los cromos conseguidos, con personajes del juego y otros usuarios (vía *Link Cable*), te sumergirás en la fantasía creada por **J.K. Rowling**. Asimismo, el joven aprendiz de mago deberá adquirir experiencia durante su estancia en **Hogwarts**, ya que cuanta más consiga sus habilidades aumentarán y aprenderá un total de 30 hechizos. Esto sólo es posible si recolectas objetos y pociones que debiliten al enemigo y acaben con las artes oscuras. Y, aunque el *Quidditch* no aparece en esta versión, dispondrás de 8 minijuegos a bordo de una *Nimbus 2000* que activarás según vayas cumpliendo objetivos. **ANNA**



*Acude a la cabaña de **Hagrid**, que se encuentra en los jardines de Hogwarts, y te dirá donde hallar algunos de los ingredientes para la clase de pociones.*







*Antes de entrar al Banco Gringott, haz que tus hechizos sean más fuertes. Para ello, merodea los pasadizos del Callejón Diagon y enfréntate a sus criaturas.*

### Colecciona y combina cromos

Hay cuatro tipos de colección de cromos diferentes (*Gulliver Pokeby, Juctus Pilliwickle, Gregoy Smarmy* y *Merwyn el Malicioso*) que al combinarlos en el «Folio Triplicus» conseguirás hechizos especiales durante los combates. O, si lo prefieres, podrás guardarlos en el «Folio Magi» para intercambiarlos.




Género > RPG Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Electronic Arts Programador > KnowWonder
Jugadores > 1 Misiones > 21 Hechizos > 30 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (3)

**GRÁFICOS 8,8**
Fiel recreación del mundo de **Harry Potter**, en cuanto a localizaciones y personajes. Gráficos isométricos, llenos de color y bien definidos que dan vida a unos escenarios extensos y nada repetitivos.

**MÚSICA / FX 8,7**
No es lo más llamativo del juego, pero las melodías son variadas, acordes a cada situación y pegadizas. Y aunque en ocasiones hay ausencia de FX, cuando estos se dan a conocer llegan a ser sorprendentes.

**JUGABILIDAD 8,9**
Posee el estilo de los grandes *RPG*: sólo si adquieres experiencia en los duelos y reúnes los objetos necesarios podrás avanzar. En definitiva, un desarrollo sencillo si estás acostumbrado a este tipo juegos.

**DURACIÓN 9,0**
No sólo superando los más de 20 objetivos del primer año en **Hogwarts** habremos completado el juego, ya que si completamos el álbum de imágenes de célebres magos seremos premiados con «Partidas Bonus».

GAME BOY COLOR

**8,9 GLOBAL**

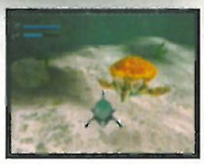
# ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

El **mítico** delfín con alma **ecologista** vuelve para **salvar** el **mundo** de una amenaza procedente del **espacio** exterior.



**Ya ha llovido** bastante desde su aparición en **Mega Drive**. Después de su paso por varios sistemas, el incombustible *Ecco* llega de la mano de **Sega** a los 128 *bits* de **Sony**. Haciendo gala de un espíritu ecologista, el juego nos invita a vivir una aventura épica en un bello mundo submarino. Los 34 niveles de que consta el juego, se agrupan en cuatro mundos. El objetivo principal de **Ecco** será salvar al mundo (y lo hará hasta en tres ocasiones durante su aventura). Para conseguirlo, primero tendrá que aprender ciertas habilidades que luego irán aumentando. Diferentes cantos, por ejemplo, para atontar a los tiburones y luchar contra ellos en igualdad. En un principio, el juego se presenta prometedor, pero en cuanto empezamos a perdernos cada dos por tres, o no sepamos a ciencia cierta qué hacer en un nivel, la desesperación puede hacerse presa del jugador y no le salvará del ataque de nervios ni la música del juego. En resumen, el título que educadores y padres desearían para sus hijos si no fuera tan aburrido. **R. DREAMER**

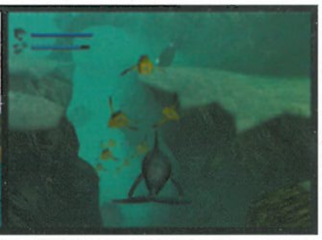
Una lección de cuidado y respeto por la naturaleza en la última aventura de Ecco para PS2



**LA TORTUGA**
Después de salvar a un galápago de los tiburones, un delfín te enseñará un canto para que te sigan.







*Cuando **Ecco** aprenda el Canto del Tiburón, podrá atacarlos sin peligro.*





**TIBURÓN BLANCO**
El más poderoso de los escualos guarda el poder de la fuerza. Atrápale entre las rocas y arrebátaselo.

## Comunicación

**Ecco** puede recoger información hablando con otros delfines. También hay cristales que dan pistas sobre qué hacer en los diferentes niveles al utilizar el sonar. Otros seres nos seguirán o servirán de ayuda, como bancos de peces, tortugas, etc.



Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Appaloosa Jugadores > 1
Fases > 34 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (89 KB)

**GRÁFICOS 8,8**
Con alguna que otra mejora respecto a la versión de **Dreamcast**, nos encontramos con el apartado más sólido del juego. Maravillosos escenarios con un increíble efecto de agua en un mundo submarino.

**MÚSICA / FX 8,3**
Las melodías resultan muy relajantes, incluso demasiado en determinados momentos del juego, dando más pie a echar una siesta que a controlar a nuestro amigo el delfín. *New Age* para todos los gustos.

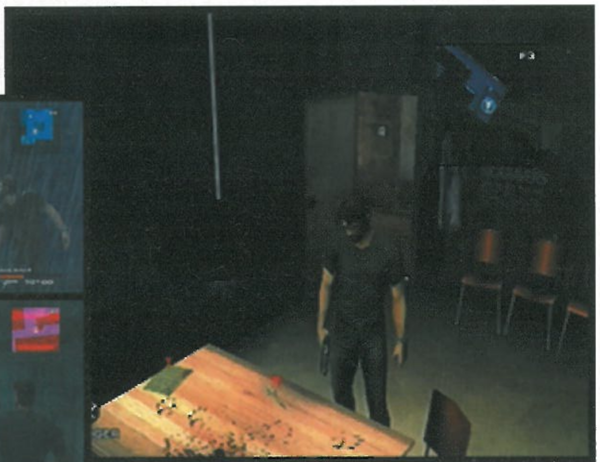
**JUGABILIDAD 6,7**
El control de **Ecco** es bastante bueno, excepto durante los combates, donde podemos perder nuestra noción del espacio. Además, resulta bastante fácil perderse en algunos niveles del juego.

**DURACIÓN 7,6**
Si tienes paciencia para adivinar lo que tienes que hacer y no pierdes los nervios buscando tu siguiente objetivo, llegarás al final del juego. Pero una vez terminado, olvídate de volver a jugarlo.

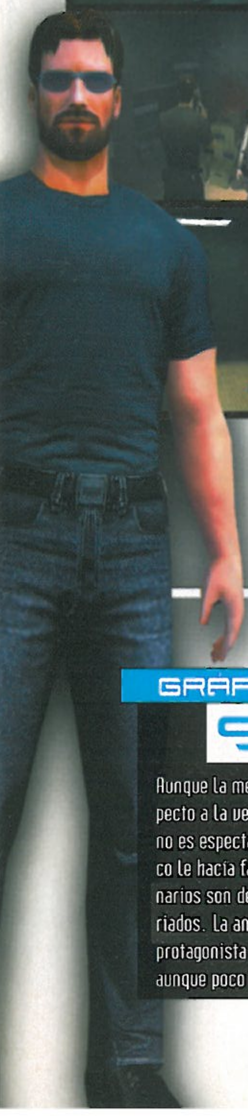
**PS2 GLOBAL 7,4**

# HEADHUNTER

El cazarrecompensas más socarrón nos visita de nuevo, esta vez en PS2.







**Si leísteis** el mes pasado la *review* de ***Headhunter*** para **Dreamcast**, ya sabréis que estamos ante una aventura de tintes cinematográficos que mezcla elementos de *Metal Gear Solid* o *Resident Evil* y los adorna con una trabajada trama y unos efectos gráficos espectaculares. **Jack Wade**, el protagonista, es un cazarrecompensas (un *Headhunter*) que se ve envuelto en una oscura trama de corrupción y tráfico de armas en una sociedad futura gobernada por un estado opresor. Desde una perspectiva en tercera persona (a veces con cámara fija, otras veces tras la espalda de nuestro personaje) investigaremos lugares de **Los Ángeles**, combatiremos con enemigos a través de un sistema sencillo y práctico y resolveremos enigmas no demasiado complicados. Con respecto a la versión para la consola de **Sega**, ésta incluye mejoras en el apartado gráfico. No es que el juego haya cambiado mucho, pero se han solucionado algunos problemas como las ralentizaciones ocasionales. Además, gracias al formato DVD, las numerosas secuencias de vídeo del juego han sido pasadas a formato MPEG-2. **DANI3PO**










*En las fases de la motocicleta es donde más se nota la optimización del motor gráfico con respecto a la versión para **Dreamcast**. Suavidad total.*

## Falsas apariencias

**Bajo la apariencia de sociedad idílica, que se presenta al principio del juego, subyace una gran mentira en un futuro cercano. La ACN (*Anti Crime Network*) tiene la misión de proteger a los ciudadanos de la organización mafiosa conocida como El Sindicato. Pero más tarde se descubrirá que sus verdaderas intenciones son mucho más siniestras.**



Género > Aventura de Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Amuze Jugadores > 1 Personajes > 2 Modos de juego > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (366 KB)

**GRÁFICOS 9,2**
Aunque la mejora con respecto a la versión para **DC** no es espectacular, tampoco le hacía falta. Los escenarios son detallados y variados. La animación del protagonista es efectiva aunque poco natural.

**MÚSICA / FX 9,6**
El aspecto más cuidado del juego. El diseño del sonido a corrido a cargo de **Noisebox**, y han hecho un gran trabajo. La banda sonora es impresionante, más propia de una gran superproducción cinematográfica.

**JUGABILIDAD 9,2**
Se ha creado un desarrollo sencillo, sin excesivas complicaciones en los enigmas (no así en los jefes finales). El control de Jack responde a la perfección y la evolución es variada y divertida.

**DURACIÓN 9,1**
Aunque siempre se puede pedir más, no se te hará corto. La dificultad está perfectamente ajustada. Al finalizarlo puedes jugar al modo L.E.I.L.A., una especie de *VR Missions* con las pruebas conseguidas.

**PS2 9,3 GLOBAL**

# TONY HAWK'S
## PRO SKATER 3

El título que **convirtió** el skateboard en un **género** de culto, llega a su tercera entrega dando el gran **paso** a los 128 bits.







*A medida que vayamos completando el juego, descubriremos nuevos vídeos (en total, más de una hora en calidad DVD). Arriba, **Rodney Mullen**.*



*Entre los personajes secretos de **THPS3** se hallan **Darth Maul, Lobezno, Private Carrera**, etc.*



**Una vez más, Neversoft** ha conseguido evolucionar su título más importante hasta convertirlo en un clásico, en un espejo en el que todos los juegos de *skate* se miran. El salto a los 128 *bits* ha traído consigo una importante mejora gráfica, que se hace notar, sobre todo, en el detalle y animación de los *skaters* y en la extensión y calidad de las texturas de cada uno de los escenarios. La jugabilidad de ***THPS3***, por increíble que parezca, ha mejorado, haciendo el control de los personajes más sencillo (acercándolo a todo tipo de jugadores), simplificando notablemente los objetivos a realizar en cada nivel y añadiendo nuevos movimientos, entre los que destaca el *Revert*. Lo más importante de esta tercera entrega es su modo multijugador *on-line*, convirtiéndose así en el primer juego PAL en incluir dicha opción. ➜ **DOC**

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Neversoft Jugadores > 1-2 (4 on-line)
Escenarios > 12 Skaters > 22 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (87 KB)

**GRÁFICOS 9,6**
El motor gráfico de *THPS3* pone en pantalla unos inmensos y detallados escenarios repletos de elementos, unos *skaters* perfectamente animados y su *frame rate* no baja en ningún momento de los 50 fps.

**MÚSICA / FX 9,5**
La genial banda sonora del título de **Neversoft** está compuesta por grupos como *Alien Ant Farm, Ramones, Red Hot Chili Peppers*, etc. Los efectos de sonido os harán creer que estáis patinando de verdad.

**JUGABILIDAD 9,6**
A la cantidad de movimientos y el perfecto control de los anteriores *Tony Hawk*, se le suman el *Revert* y el novedoso modo de juego *on-line*. No encontraras un título de *Sk8* más divertido y jugable que *THPS3*.

**DURACIÓN 9,3**
22 personajes, 12 circuitos y 8 modos de juego, entre los que destaca el modo *on-line*, son sus principales bazas. Los vídeos (más de una hora en total) son un gran aliciente para completar el juego.

PS2
**GLOBAL 9,5**

# SSX TRICKY

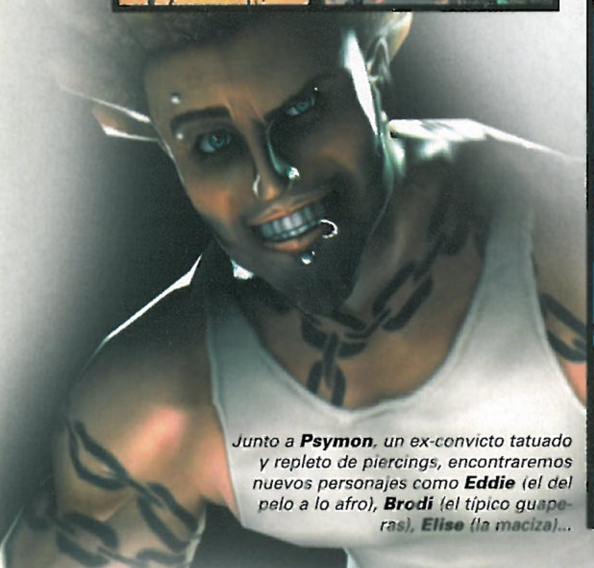










Junto a **Psymon**, un ex-convicto tatuado y repleto de piercings, encontraremos nuevos personajes como **Eddie** (el del pelo a lo afro), **Brodi** (el típico guaperas), **Elise** (la maciza)...

Electronic Arts **aprovecha** las fechas **invernales** para traer hasta nosotros una versión **mejorada** de su divertido SSX.

**Hace un año, Electronic Arts** nos sorprendió con un concepto lúdico basado en el *snowboard* completamente original. Ahora, *SSX* vuelve con un aspecto visual mejorado, con nuevos personajes y con un desarrollo que favorece a la jugabilidad por encima de todo. Esta nueva entrega, aunque no puede calificarse de segunda parte, está lejos de ser un simple remozado visual, ya que ***SSX Tricky*** ha visto modificados una gran número de detalles. Los más importantes han sido la inclusión de nuevos personajes, más carismáticos que los de la anterior entrega, y el aumento de circuitos con **Alaska** y **Garibaldi**. Los demás escenarios, aunque conservan su nombre y aspecto, han visto sus recorridos modificados, inclinando su diseño hacia la jugabilidad en lugar de hacia la espectacularidad (se han incluido nuevos atajos y algunos tramos son más sencillos de atravesar). Si te gustó el primer *SSX*, ***Tricky*** te encantará, pero si lo que estás buscando es algo nuevo y diferente, quizá te resulte demasiado parecido y encuentres lo que buscas en títulos como *Shaun Palmer's Pro Snowboarder*. DOC

## Contenido en formato DVD

SSX Tricky ofrece diversos mini-reportajes sobre la creación del juego, su original concepto, sus programadores, el diseño de sus animaciones y hasta muestra las celebridades que han puesto voces a los personajes.



*SSX* vuelve con un aspecto mejorado, con nuevos personajes y con más jugabilidad

Género > Deportivo · Formato > DVD-ROM · Compañía > Electronic Arts · Programador > EA Sports BIG · Jugadores > 1-2
Escenarios > 10 · Personajes > 14 · Texto/Doblaje > Inglés/Inglés · Grabar Partida > Memory Card (140 KB)

**GRÁFICOS 8,9**
El *frame rate* general ha sido estabilizado casi completamente (han desaparecido los tirones del primer *SSX*) y se han añadido nuevos efectos gráficos en los circuitos, como la niebla o el polvo de nieve.

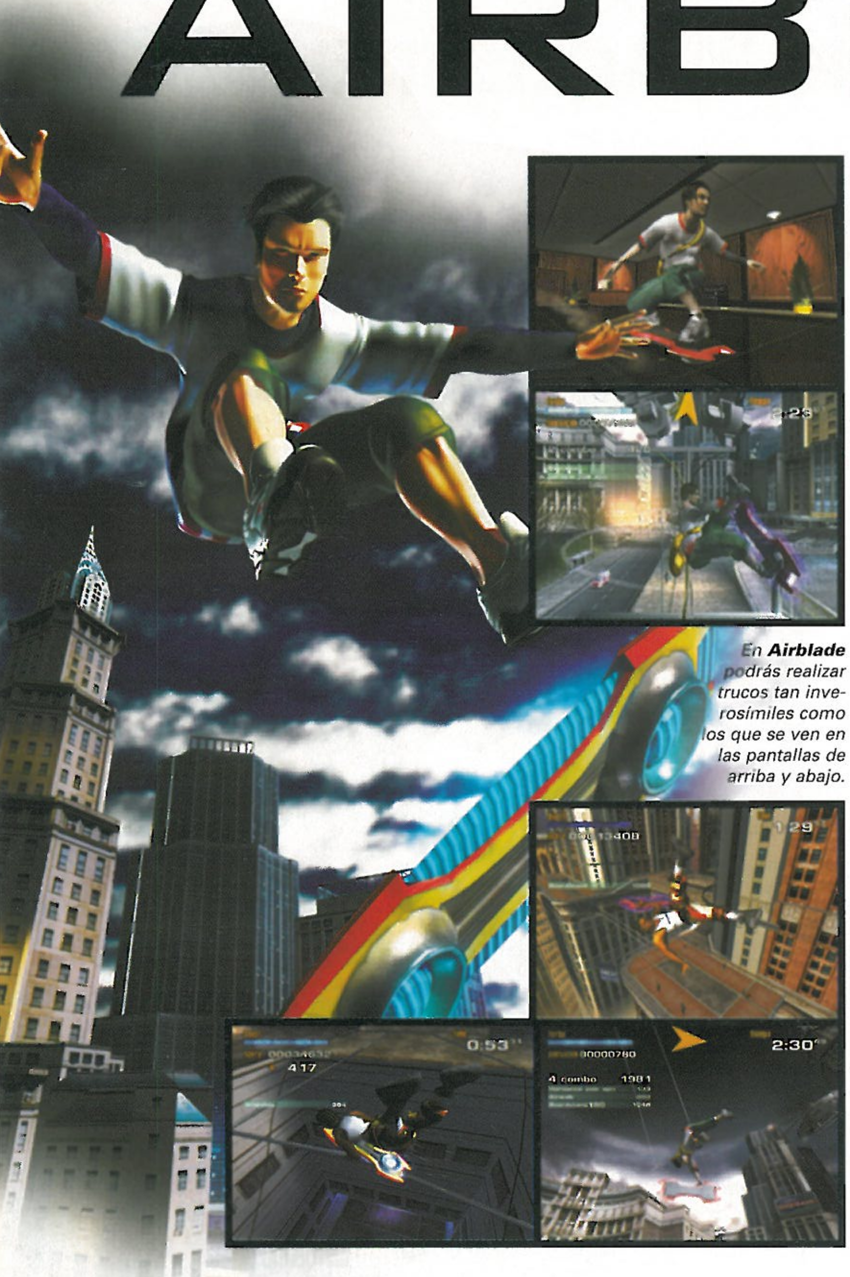
**MÚSICA / FX 9,4**
**Mix Master Mike** (DJ de los *Beastie Boys*) se encarga de mezclar los temas del primer *SSX* con nuevas creaciones exclusivas para ***Tricky***. Lo mejor son las voces del tema de *Run DMC* «It's Tricky».

**JUGABILIDAD 8,9**
Aunque el control de los personajes se ha mantenido casi intacto, el desarrollo de cada uno de los circuitos se ha visto modificado, aumentando su jugabilidad con nuevos atajos e itinerarios alternativos.

**DURACIÓN 8,2**
Aunque este tipo de títulos no suelen ser muy longevos, la posibilidad de aumentar las características de cada personaje, el *Trick Book* y el divertido modo para dos jugadores aumentan la vida de ***Tricky***.

**PS2 8,9 GLOBAL**

# AIRBLADE



En **Airblade** podrás realizar trucos tan inverosímiles como los que se ven en las pantallas de arriba y abajo.

**Mezclando el concepto futurista de TrickStyle y la evolución de los títulos de Skate, Criterion crea un original título de impresionante factura técnica. Sk8, ciencia ficción y aventura se mezclan en Airblade.**

**Saliendo** de la monotonía a la que nos tienen acostumbrados los clones de *Tony Hawk's*, **Criterion** crea un título que lleva el concepto del *skate* hasta un futuro imaginario. Al contrario de la mayoría de títulos similares, la creación de **Criterion** se aleja de la idea de juego deportivo, basando las misiones a realizar en cada uno de los seis escenarios en un trabajado argumento, a modo de aventura. El *Airblade*, tabla en la que nos moveremos por la ciudad, tiene la capacidad de flotar a algo más de un metro sobre el suelo, eliminando así la necesidad de realizar *Ollies* para hacer la mayoría de los trucos y acercando así el juego a un público menos experimentado en el arte de la tabla. Lo mejor de ***Airblade*** es su impresionante apartado gráfico. Los escenarios han sido diseñados por un arquitecto y las texturas e iluminación de cada elemento que los pueblan le dan al conjunto un aspecto casi real. DOC

## Contenidos Extra

El DVD de ***Airblade*** contiene alguna que otra característica adicional. Entre ellas destaca un extenso *Making Of* del juego, con entrevistas a muchos de sus diseñadores y programadores, una vistosa galería de ilustraciones en formato *slideshow* (todas las fotos seguidas, no puedes seleccionar) y un reproductor de las magníficas melodías creadas para el juego de **Criterion**.



Género > Acción/Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Criterion Jugadores > 1-2
Escenarios > 6 Modos de juego > 6 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (49 KB)

### GRÁFICOS 9,5

**Criterion**, también creadores de la plataforma *Renderware*, demuestran sus vastos conocimientos del *hardware* de **PS2** con un motor gráfico detallado y suave. Pocos juegos de **PS2** son tan vistosos.

### MÚSICA / FX 9,3

El más que perfecto doblaje al castellano de todas las voces del juego y la genial banda sonora, que parece sacada de discos de *Fatboy Slim* o *Chemical Brothers*, hacen casi inmejorable este apartado.

### JUGABILIDAD 8,9

***Airblade*** adapta la jugabilidad de los juegos de *skate* a un vehículo imaginario y le añade complejidad a su control. En algunos momentos, la inercia y la gravedad os harán repetir algún nivel completo.

### DURACIÓN 8,8

Aunque no posee demasiados escenarios (sólo seis), la dificultad que entraña el control perfecto del *Airblade* y lo rebuscado de los objetivos de cada misión, junto al modo *multiplayer*, alargan su vida útil.

### PS2 9,2 GLOBAL

# OFF-ROAD WIDE OPEN

**La legendaria saga Test Drive, y en espera de la entrega Over Drive, calma nuestra sed de velocidad con una versión todoterreno con muchas particularidades.**



**Y es que** la gente de **Angel Studios** se ha preocupado de ofrecer un poco de originalidad, algo muy de agradecer en un género superpoblado de representantes. Visualmente no es nada del otro mundo, aunque se defiende por el correcto diseño de los vehículos y la amplitud de los escenarios. Por otra parte, el motor gráfico no es muy espectacular, quedando muy lejos de los grandes del género. Sin embargo, han sabido dotar al juego de una personalidad propia, que se traduce en la completa libertad de movimientos a lo largo y ancho del escenario. De hecho, en ocasiones lo complicado de la carrera será seguir el circuito por el camino más corto, ya que los diferentes atajos (indispensables para ganar las primeras carreras), nos pueden llevar a callejones sin salida y a tener que deshacer el camino andado. Además, al seguirse siempre la mecánica de *Check-Points*, sin importar el recorrido que se elija, hace que cada carrera se convierta en una aventura hasta encontrar el itinerario más apropiado. En cada carrera obtendremos dinero con el que poco a poco compraremos mejores coches y mejoraremos las cualidades mecánicas de los que ya poseamos. Un buen juego, no excelente, pero que proporcionará buenos ratos. **THE SCOPE**





*Los escenarios son, más que espectaculares, enormes. Tanto que precisaremos del mapa para no perdernos.*

## 16 vehículos

Si a los iniciales sumamos los cinco secretos, dispondremos de 16 vehículos, todos ellos con sus propias características dinámicas. Entre ellos encontramos auténticos mitos rodantes, como el Hummer, el Jeep Wrangler, el Mercedes ML 430 o el Ford Bronco. Entre los secretos, el Shelby Durango, el Dodge T-Rex o un Monster Truck.






Género > Conducción   Formato > CD Rom   Compañía > Infogrames   Programador > Angel Studios   Jugadores > 1-2
Circuitos > +27   Niveles de Dificultad > 3   Texto/Doblaje > Castellano/Inglés   Grabar Partida > Memory Card [290 KB]

| GRÁFICOS | MÚSICA / FX | JUGABILIDAD | DURACIÓN |
|---|---|---|---|
| 8,3 | 8,2 | 8,1 | 8,0 |
| Pese a que el motor gráfico desmerece un poco de PlayStation 2, la amplitud de los escenarios y la buena representación de los diferentes tipos de terreno, hacen que *Off-Road Wide Open* pase con nota. | Metallica y Fear Factory participan en la cañera banda sonora, que está bastante por encima que los efectos, con el sonido de unos motores que no parecen los de estas bestias con ruedas. | La originalidad de poder darnos un garbeo por todo el escenario, además de la picaresca de los rivales, se enfrentan a unas carreras que poco a poco se van haciendo repetitivas. Divierte, pero no enamora. | Al principio cuesta adentrarse por atajos y asumir ciertos riesgos, pero en cuanto conozcamos un poco los circuitos, será pan comido y conseguiremos un buen coche y los primeros puestos en las carreras. |

PS2

8,3 GLOBAL



# a fondo GAME BOY ADVANCE

# SPYRO: SEASON OF ICE

Fue uno de los **primeros** títulos que, a través de las pantallas filtradas por los propios **desarrolladores,** nos daba cuenta de la calidad gráfica de Game Boy Advance. Hoy, Season of Ice es una **realidad** en la que los gráficos no son lo único visible.

**Más allá** de unos soberbios gráficos, ***Spyro: Season of Ice*** es un magnífico plataformas cuyo principal *handicap* reside en el origen mismo de la saga. Sus aventuras, como tal, tienen su razón de ser en un entorno 3D total, como ya ocurriera en **PlayStation**, donde es fácil obtener un posicionamiento global dentro de cada mundo. ***Season of Ice*** y sus preciosos (pero repetitivos) gráficos, impiden al jugador obtener una idea de la posición que éste ocupa en el mundo de **Spyro**. Y es una pena, porque las dimensiones de los mapeados, la cantidad de niveles y el número de misiones a completar son muy similares a los vistos en la trilogía *Spyro* de **PSX/PSone**. A pesar de todo, ***Season of Ice*** es una aventura que complacerá plenamente a aquellos usuarios, ajenos a la saga, a los que la calidad de los gráficos les servirá como gancho para un tipo de aventura inédito en **Game Boy Advance**. Si a todo ello se le une el acierto en la composición de músicas y efectos, y una duración que en nada envidia al *Spyro* original, estaremos ante un cartucho que, salvo puntuales objeciones, saciará por completo a quienes deseen pasar un rato divertido con él. Al fin y al cabo, ese es el fin único de todo buen programador que se precie. J. C. MAYERICK













Aunque podamos parecer algo pesados, los soberbios gráficos de *Spyro* son, a su vez, las antípodas de su jugabilidad











*La dificultad de portar un juego como Spyro a una consola portátil queda patente en esta ocasión con* ***Season of Ice.***

## Dragonfly

***Spyro: Season of Ice***, deparará una agradable sorpresa a aquellos que tengan la paciencia y habilidad de finalizar la aventura. *Dragonfly X*, un juego dentro del mismo juego, cuya mayor facultad reside en la gran sencillez de su desarrollo y, os aseguramos, que es la mar de divertido.






Género > Plataformas Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Universal Interactive Studios Programador > Digital Eclipse
Jugadores > 1 Niveles > 24 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Sí (1)

**GRÁFICOS 9,0**
Es, con diferencia, el aspecto más logrado de toda la aventura. Sus mundos, en perspectiva isométrica, son bellos y de un colorido espectacular. Su único pecado: se repiten en exceso dentro de los niveles.

**MÚSICA / FX 7,5**
Aunque se ha prescindido de todo tipo de digitalizaciones de voz, tanto las músicas como los efectos de sonido están convenientemente trabajados. No destacan, pero tampoco se les puede recriminar nada.

**JUGABILIDAD 7,7**
El tamaño de Spyro, la escasa área de visión y los gráficos repetitivos, hacen que sea difícil orientarse en los mundos de *Season of Ice*. Es su única pega, ya que el resto del juego resulta fácil de asimilar.

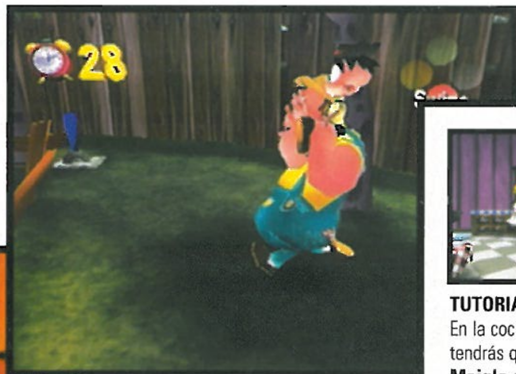
**DURACIÓN 9,0**
Los 24 niveles de juego y sus numerosas situaciones proporcionarán un buen número de horas de diversión a quienes osen enfrentarse a *Spyro*. Luego está *Dragonfly X*, pero eso es un secreto.

GAME BOY ADVANCE

**8,5 GLOBAL**

# FLOIGAN BROS.

Sin armar escándalo llega a la casi abandonada consola de **Sega** un título que recupera la mecánica de clásicos como **The Lost Vikings** y la adapta al potencial de los 128 bits.



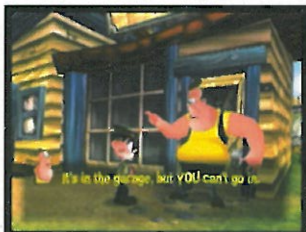
*Al pulsar el botón «Y» tendremos a nuestra disposición un completo menú para interactuar con **Moigle**, el hermano «menos despierto». Podrás insultarle para que se ponga triste, abrazarle para que se alegre, enseñarle nuevas habilidades o jugar con él.*



**TUTORIAL**
En la cocina de su hogar, tendrás que ayudar a **Moigle** a preparar unas galletas de chocolate.



**MINIJUEGOS**
Evita que los pájaros se coman las semillas que planta **Moigle** o ayúdale a reparar la bomba de agua.













**Para todos** aquellos que aún siguen divirtiéndose con un buen juego sin importarles el soporte que aparezca, estos últimos estertores de **Dreamcast** están resultando de lo más satisfactorio. Headhunter, *Shenmue 2*, *Virtua Tennis 2*... una excelsa lista a la que viene a sumarse ahora ***Floigan Bros***, un título aparentemente sencillo pero que encierra grandes sorpresas. La mecánica del juego, a pesar de lo que parezca por las pantallas, se aleja de las plataformas clásicas para proponernos un reto que mezcla habilidad, *puzzles* y sobre todo la colaboración entre los dos hermanos. Un ejemplo: **Hoigle** necesita una llave para abrir una puerta, pero está demasiado alta. ¿La solución? Golpea a **Moigle** (el grandullón) hasta que se enfade, entonces te lanzará convertido en una pelota hasta el estante donde se encuentra tu objetivo. Original, ¿verdad? Pues todo el juego está lleno de estos rompecabezas, además de minijuegos de diversa índole. En cuanto al apartado técnico, destacan unos gráficos muy cercanos al *cartoon* (pero sin caer en la rutina del *cell shading*) y unas voces que, aunque en inglés, transmiten toda la hilaridad que requiere este título. DANI3PO







## Buenos hermanos

La cooperación y comunicación entre los dos hermanos **Floigan** será vital para superar el juego. Podrás participar en diferentes juegos para lograr puntos.



Género > Aventura · Formato > GD-ROM · Compañía > Sega · Programador > Visual Concepts · Jugadores > 1
Fases > 13 zonas · Niveles de Dificultad > 1 · Texto/Doblaje > Inglés/Inglés · Grabar Partida > Visual Memory (5 bloques)

**GRÁFICOS 8,9**
Aunque no presenta la opción de 60 hertzios, todo se mueve a las mil maravillas. El estilo de los gráficos es tan personal y original que no gustará a todos, aunque llevan un gran trabajo de diseño.

**MÚSICA / FX 8,7**
Ritmos de *Jazz* y *Blues* amenizan nuestro devenir por los escenarios. En cuanto al sonido, a pesar de que las voces no están dobladas al castellano, muestran una calidad fuera de toda duda.

**JUGABILIDAD 8,8**
Al principio, la mecánica te desconcertará un tanto, pero cuando logres desenvolverte bien y comprendas que controlas a dos personas independientes todo irá sobre ruedas. Adictivo al máximo.

**DURACIÓN 7,5**
La gran pega del juego. A pesar de que algunos rompecabezas te volverán loco, así como los minijuegos, el juego es corto. Además no presenta ningún modo ni aliciente adicional una vez terminado.

**GLOBAL 8,8**

GAME BOY ADVANCE

# SCOOBY-DOO AND THE CYBER CHASE



**Adaptación a** videojuego de uno de los últimos largos protagonizado por el cobarde y entrañable **Scooby**, *The Cyber Chase*. Deslumbra en las primeras partidas con su intenso colorido, el tamaño de los personajes y la utilización de rutinas como el *scroll parallax* o el *scaling* para dar sensación de profundidad. Desafortunadamente, tal despliegue visual no está respaldado por una jugabilidad y mecánica a su altura. ***Scooby-Doo And The Cyber Chase*** sólo se compone de seis fases de desarrollo repetitivo y simple como «el asa de un cubo», de las que sólo llegan a ser divertidas los dos niveles en moto (de nieve y de agua). Tanto *Scooby-Doo* como **Game Boy Advance** pueden dar bastante más de sí de lo que ofrece este pobrísimo cartucho. **NEMESIS**



*Scooby-Doo deslumbra al principio por la calidad de sus gráficos, pero su rutinaria mecánica lo arruina todo.*

Género > Plataformas Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > THQ Programador > Creations Jugadores > 1 Fases > 6 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Passwords

| GRAFICOS | MUSICA/FX | DURACION | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 9,0 | 7,0 | 5,0 | 6,0 | 6,0 |

GAME BOY ADVANCE

# INSPECTOR GADGET ADVANCE MISSION





*Explota las habilidades de los tres protas: el ataque de **Gadget**, el salto doble de **Sultan** y el control de **Sophie** sobre los robots.*



**Los franceses Magic Pockets**, creadores del genial *Mr. Nutz* de **SNES** (que muy pronto llegará también a **GBA**), firman este simpático *arcade* de plataformas protagonizado por el **Inspector Gadget**, su sobrina **Sophie** y el perro **Sultan**, cuya mecánica y aspecto gráfico recuerda a los juegos para **Commodore Amiga**. No es *Wario Land 4*, ni tampoco lo pretende. Tan sólo es un cartucho sencillo, divertido y sorprendentemente adictivo, en el que deberás combinar las diferentes habilidades de los tres protagonistas para vencer a la malvada organización M.A.D. Un *arcade* con sabor a clásico para tu **GBA**. **NEMESIS**

Género > Plataformas Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Virgin Int. Programador > Magic Pockets Jugadores > 1-3 Fases > 17 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Passwords

| GRAFICOS | MUSICA/FX | DURACION | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 8,6 | 7,9 | 8,5 | 9,0 | 8,9 |

GAME BOY ADVANCE

# SUPER BUST A MOVE

**No podía** faltar en el catálogo de **GBA** un título que ha sobrevivido fastuosamente al paso del tiempo y que ha acompañado, desde sus inicios, al nacimiento del *hardware* de la mayoría de las compañías. Además, se trata de un juego que desde que apareció en 1995 en **Neo Geo** hasta su última incursión, en **PS2**, apenas ha sufrido modificaciones. Y quizá sea aquí donde radique su éxito, pues manteniendo una mecánica sencilla y clásica, típica de los *puzzles* de antaño, se adapta a las exigencias del mercado. Del mismo modo, se podría decir que este ***Super Bust A Move*** es un calco, tanto en jugabilidad como en gráficos, a su antecesor en los128 *bits* de **Sony**. Pues no sólo se trata de estallar las pompas que aparecen en pantalla, sino que dependiendo del tipo de burbuja que se utilice deberás trazar un tipo de trayectoria para formar grupos de tres del mismo color. Un total de 311 niveles a elegir entre 27 universos, tres modos de juego donde podrás seleccionar los niveles de los anteriores *Super Bust A Move* y, cómo no, la posibilidad de jugar en solitario o en el modo para dos jugadores. ➾ ANNA



Antes de empezar el reto, elige al personaje que creas más conveniente para cada fase, ya que los diez (dos de ellos ocultos) poseen cualidades muy distintas.









En el modo Escuela, podrás ensayar el tipo de trayectoria a relizar, dependiendo del escenario y las pompas que utilices.

Género > Puzzle Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Ubi Soft Programador > Taito Jugadores > 1-2 Modos de Juego > 3
Niveles > 311 Universos > 27 Clases de Pompa > 6 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Datos > Sí

| GRAFICOS | MUSICA/FX | DURACION | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 8,9 | 8,4 | 9,0 | 8,8 | 8,9 |

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE

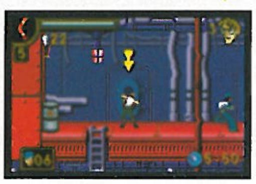
# ATLANTIS: THE LOST EMPIRE











En menos de seis minutos libera a los 15 miembros de la tripulación que se hallan atrapados en los camarotes.

**Una leyenda** dilapidada por el «talento» de **3d6 Games** para **GBA**. Y es que, para esta versión, ni siquiera han sabido aprovechar el atractivo del filme de **Disney**. Pues aunque los gráficos han sido un poco más cuidados que para las ediciones de **GBC** y **PSone**, la mecánica de ir manejando a cada uno de los cinco personajes (según las necesidades del juego) ha sido suprimida. De tal modo que, esta vez, sólo controlaremos a **Milo** para hallar el poderoso cristal que protege al Imperio Perdido. Un total de diez misiones a completar, en las que deberemos recoger joyas, buscar los *items* necesarios para progresar (como *boomerangs* y explosivos) y encontrar los símbolos dorados que se hallan ocultos en los laberínticos escenarios. ➾ ANNA

Género > Aventura Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > THQ Programador > 3d6 Games Jugadores > 1
Misiones > 10 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Passwords

| GRAFICOS | MUSICA/FX | DURACION | JUGABILIDAD | GLOBAL |
|---|---|---|---|---|
| 7,2 | 7,4 | 7,0 | 6,5 | 7,0 |



## a fondo

GAME BOY ADVANCE

# DOOM

**Han pasado** 9 años desde que *Id Software* decidió evolucionar su motor gráfico y jugable, creado para **Wolfenstein**, hasta convertirlo en ***Doom***. Esta versión aprovecha el *hardware* de **Game Boy Advance** como ningún otro juego lo había hecho hasta ahora, utilizando un motor gráfico tridimensional más detallado y suave que el de la última versión doméstica de *Doom*, la de **Super Nintendo**. Entre las opciones más destacadas de este ***Doom*** de **GBA**, encontraremos la posibilidad de cambiar la iluminación de los escenarios entre dinámica y estática, aumentar o disminuir el brillo (teniendo en cuenta la iluminación de ***Doom***, algo indispensable) y tendremos la opción de poder jugar con un amigo (con otra consola y otro cartucho ***Doom***), tanto en modo Cooperativo como en *Deathmatch*. **DOC**






*Aunque la pistola no es un arma realmente potente, un poco de habilidad y el movimiento strafe nos sacarán de este apuro.*






*La calidad de las «pseudotexturas» de esta versión de **Doom** es excelente, teniendo en cuenta el hardware en el que funciona.*

Género > Shoot'em-up 3D Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Activision Programador > Id Software Jugadores > 1-2 Episodios > 3 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Sí (4)

| GRÁFICOS | MÚSICA/FX | DURACIÓN | JUGABILIDAD | GLOBAL (GAME BOY ADVANCE) |
|---|---|---|---|---|
| 9,2 | 8,7 | 8,0 | 8,8 | 8,9 |

GAME BOY COLOR



# TONY HAWK'S PRO SKATER 3




*Teniendo en cuenta el reducido número de botones con el que cuenta una **Game Boy Color**, es realmente fácil realizar todo tipo de trucos y grinds.*

**Tras la versión** creada para **Game Boy Advance** de *Tony Hawk 2*, poco podíamos esperar de una nueva entrega de la saga para su hermana menor, **Game Boy Color**. Sorprendentemente, el título creado por **HotGen Studios**, traslada buena parte de la jugabilidad (la que permite el control de **GBC**) y el «feeling» del *Tony Hawk 3* original. Con dos simples botones podremos ejecutar de una forma sencilla todo tipo de *flips*, *grabs* y *grinds*. En esta ocasión, los escenarios no son jugados desde una perspectiva isométrica, sino bidimensional, mejorando así el control del personaje y facilitando la ejecución de los trucos sobre barandillas o *verts*. Lo mejor de esta versión de ***Tony Hawk 3*** son el número de escenarios disponibles (nueve, incluidas las competiciones) y de personajes seleccionables (doce). **DOC**

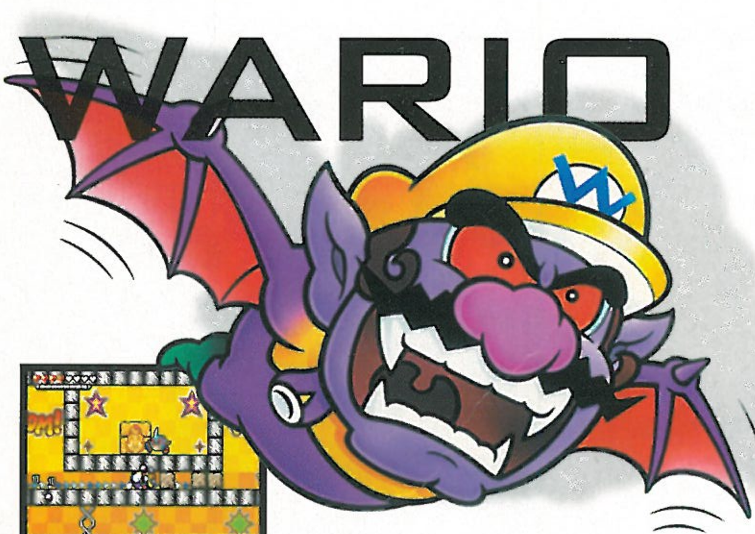



***B. Margera**, estrella de Jackass, hace aparición en **THPS 3**.*

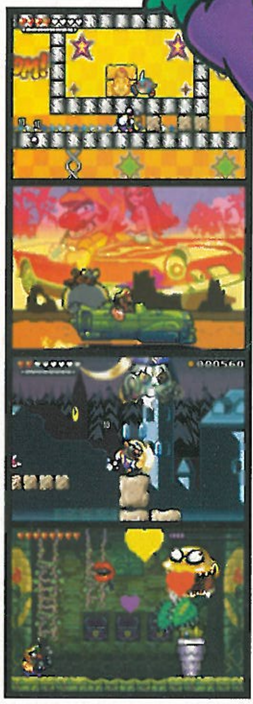
Género > Deportivo Formato > Cartucho (8 MB) Compañía > Activision Programador > Hotgen Jugadores > 1 Patinadores > 12 Escenarios > 9 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Datos > Sí

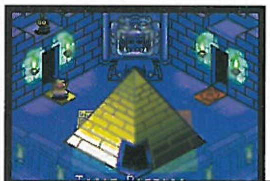
| GRÁFICOS | MÚSICA/FX | DURACIÓN | JUGABILIDAD | GLOBAL (GAME BOY COLOR) |
|---|---|---|---|---|
| 8,5 | 5,0 | 8,0 | 8,6 | 8,1 |

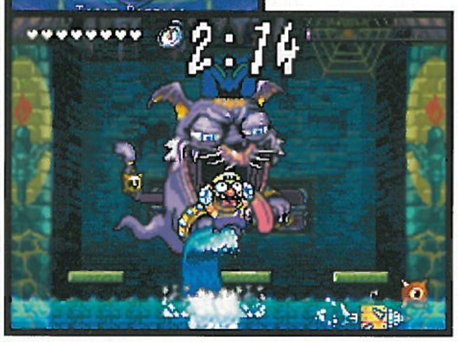
# WARIO LAND 4



**Llega el que, para muchos, es el mejor juego de Game Boy Advance hasta la fecha. Eso pensarán, al menos, aquellos que disfrutasen tiempo atrás con la maravillosa trilogía Warioland.**







*Para compensar, **Nintendo** ha dotado al juego de tres niveles de dificultad con los que alargar la vida del juego.*

**De la saga** *Warioland* se puede destacar la gran cantidad de movimientos y transformaciones de **Wario**, que hicieron que las situaciones en que éste se veía implicado fueran tan originales como divertidas. No sólo se debía ser hábil. Pensar cómo salir de cada situación era la tónica en cada nivel de juego. Niveles que llegaban a superar la media centena en la última entrega de la trilogía. Pues bien, todo ello (o casi todo) puede extrapolarse a ***Warioland 4*** para **Game Boy Advance**, a lo que hay que añadirle una calidad gráfica extraordinaria, sólo equiparable a la de los mejores títulos de **Super Nintendo**. Y cuando decimos casi todo, decimos bien, ya que ***Warioland 4*** peca en algo elemental: la duración del juego. Una auténtica maravilla que resulta del todo imprescindible.

J. C. MAYERICK



## Minijuegos y Tienda

Los minijuegos y la tienda tienen gran importancia en ***Warioland 4***, además de resultar inéditos en la saga. Los primeros permiten conseguir monedas. Con las monedas se compran armas. Y con estas se debilita a los Jefes.






Género > Plataformas Formato > Cartucho [64 MB] Compañía > Nintendo Programador > Nintendo
Jugadores > 1 Niveles > 24 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Sí [2]

**GRÁFICOS 9,4**

Los soberbios escenarios del juego sólo se ven superados por las no menos espectaculares animaciones de **Wario** y compañía y, evidentemente, por el extraordinario tamaño de algunos jefes finales.

**MÚSICA / FX 9,2**

*Warioland 4* cuenta con unas músicas inolvidables, y no sólo por lo pegadizas que resultan, si no porque deben ser las primeras músicas cantadas de la historia de las portátiles. Los efectos, de chapeau.

**JUGABILIDAD 9,4**

Pocos juegos resultan tan jugables como la saga *Warioland*. Si a eso se le añade la excepcional calidad técnica de todo el juego, entonces estamos hablando de un auténtico *crack*. Un *crack* llamado **Wario**.

**DURACIÓN 7,5**

Si nos limitamos a valorar a *Warioland 4* como el conjunto de 24 niveles, la duración del juego es realmente escasa. Si entramos a valorar los tres niveles de dificultad, la cosa mejora... pero así no vale.

GAME BOY ADVANCE

**9,0 GLOBAL**




• Podrán participar en el concurso los lectores que envíen el cupón con todos sus datos antes del día 1 de Febrero a EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «SORTEO JAK AND DAXTER».

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector.

• Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.

• La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

**«CONCURSO JAK AND DAXTER»**

**NOMBRE:**..........................................................................................

**DOMICILIO:**......................................................................................

**POBLACION:**....................................................................................

**PROVINCIA:**.....................................................................................

**C.P.:** .................... **TEL.:** ................................ **EDAD:** ...................................

# Super guía

SUPERJUEGOS

por **MAY**





Algunos años después de *Link's Awakening*, la leyenda de *Zelda* vuelve con dos capítulos cuya complejidad supera con mucho lo visto en anteriores *Zelda*. ***Oracle of Seasons***, el primero de esos dos capítulos, trasladará a **Link** al mundo de **Holodrum**, un mundo en el que las estaciones parecen haberse vuelto locas. **Link** deberá partir en busca de **Din**, el Oráculo de las Estaciones, que se encuentra secuestrada por el malvado **Onox**.

# The Legend of Zelda: Oracle of Seasons

**El Oráculo de las Estaciones ha sido secuestrado por el malvado Onox, quien tras derruir el Templo de las Estaciones, ha llevado el caos a los mundos paralelos de Holodrum y Subrosia.**



## HOLODRUM




Holodrum es un inmenso lugar cuyas dimensiones son mucho mayores de las que en principio pueda parecer. Pese a que la cuadrícula del mapa es de 16 x 16 celdas (256 estancias), hay que tener en cuenta que cada una de las pantallas del juego puede ser visitada en cuatro estaciones posibles (invierno, primavera, verano y otoño). Además, el mundo de **Holodrum** está repleto de cuevas y rutas secretas (algunas de ellas submarinas) que comunican los diferentes sectores. Consulta la localización exacta de los Árboles Místicos para trasladar rápidamente a **Link** de un lugar a otro del mapa.



## SUBROSIA




El inframundo de **Subrosia** es un pequeño lugar, situado no se sabe dónde, en el que se guarda el secreto de las estaciones. En él encontrarás el Cetro de las Estaciones, con el que podrás cambiar de una estación a otra. El lugar está habitado por unos simpáticos seres que, como en el mundo de **Holodrum**, cuentan con sus propias tradiciones y sistema monetario. En **Subrosia** las Rupias no tienen validez. En lugar de ello, los minerales son la moneda de cambio en las tiendas del lugar. Será importante dominar también el baile subrosio, el principal *hobbie* de los lugareños. En **Subrosia** se esconde la última de las mazmorras.

| ÁRBOLES MÍSTICOS |
|---|
| Árbol del Fuego (I-16) |
| Árbol del Misterio (O-10) |
| Árbol de las Esencias (H-7) |
| Árbol de Pegaso (C-8) |
| Árbol del Tifón (P6, A-2) |

**LOCALIZACIÓN DE LAS MAZMORRAS**

| CELDA | NIVEL | |
|---|---|---|
| E14 Holodrum | - | Cueva del Héroe |
| G10 Holodrum | Nivel 1 | Mazmorra de la Raíz Nudosa |
| N09 Holodrum | Nivel 2 | Restos de Serpiente |
| A07 Holodrum | Nivel 3 | Guarida de la Polilla Venenosa |
| N02 Holodrum | Nivel 4 | Mazmorra del Dragón Danzante |
| K11 Holodrum | Nivel 5 | Cueva del Unicornio |
| A01 Holodrum | Nivel 6 | Ruinas Antiguas |
| A14 Holodrum | Nivel 7 | Cripta del Explorador |
| A01 Subrosia | Nivel 8 | Mazmorra de la Daga y el Escudo |
| A04 Holodrum | - | Castillo de Onox |



# TABLA DE OBJETOS

### SACO DE SEMILLAS
Permite 20 unidades de cada tipo de semillas existentes en el juego. Lo conseguirás en la segunda mazmorra del juego. Más tarde podrás conseguir el saco de 50 Uds.

### ESPADA DEL HÉROE
Arma básica de **Link** en su aventura por el mundo de **Holodrum** (y **Subrosia**). Si dejas pulsado el botón durante algún tiempo, **Link** realizará un ataque especial.

### PLUMA DE ROC
La Pluma que siempre ha acompañado a **Link**. Con ella, Link podrá realizar saltos simples. Si se combina con las Semillas de Pegaso, podrá realizar saltos más largos.

### SEMILLAS DE FUEGO
Son las semillas que vienen por defecto con el Saco de Semillas. Sirven para quemar objetos y enemigos, así como para prender las antorchas que **Link** encontrará.

### ESCUDO DE MADERA
Ya no es el arma de defensa que era, pero todavía resulta algo útil, especialmente con los Escarabajos con pinchos. Ten cuidado de que no te lo birlen por ahí...

### CAPA DE ROC
Cuando **Link** la consiga, sustituirá a la Pluma de Roc. La Capa permite realizar saltos especialmente largos, más aún si se combina con las Semillas de Pegaso.

### SEMILLAS DE ESENCIA
Son, con diferencia, las que menos utilizará **Link** durante la aventura. Tienen la facultad de atraer a los enemigos, dejándo cierto tiempo para pensar qué hacer.

### CETRO DE LAS ESTAC.
El arma más poderosa de **Link** en su búsqueda. Para que sea totalmente funcional, **Link** deberá visitar primero a los Espíritus de las Estaciones, en **Subrosia**.

### BOMBAS
Poco se puede decir de este objeto, tan sólo que, si encuentras por ahí una pared u objeto con grietas (o de apariencia frágil), lo mejor será que lo vueles por los aires.

### SEMILLAS DE PEGASO
Son como las Zapatillas de Pegaso de *Link's Awakening*. Permiten a **Link** obtener velocidad extra durante segundos, además de ayudar a realizar saltos largos.

### PALA
Salvo alguna que otra esporádica ocasión, la Pala servirá exclusivamente para buscar fondos o corazones cuando estos escaseen más de lo normal.

### BUMERÁN MÁGICO
Los ciudadanos de **Subrosia** entregarán a **Link** el Bumerán cuando demuestre sus habilidades con el Baile Subrosio. La versión mágica permite un control total.

### SEMILLAS DE TIFÓN
Son el mejor invento desde el *chip*. Permiten que **Link** se traslade, desde cualquier lugar del mapedo, hasta alguno de los seis Árboles Místicos que hay en el mapa.

### SÚPERTIRACHINAS
Antes del Súpertirachinas, **Link** conseguirá el Tirachinas, capaz de lanzar una sola semilla (de cualquier tipo) a la vez. Este modelo, en cambio, lanzará tres.

### FLAUTA DE MOOSH
Durante el juego, **Link** conocerá a ciertos animales dispuestos a ayudarle. Cuando **Link** necesite disponer de ellos, no tendrás más que hacer sonar su flauta.

### SEMILLAS MISTERIOSAS
Cuando algo no reaccione o no tenga vida aparente, lo más seguro es que haya que utilizar sobre él una Semilla Misteriosa. Las estatuas Búho son un buen ejemplo.

### GUANTES MAGNÉTICOS
Original sistema magnético. Si **Link** encuentra un Objeto con una «N», entonces tendrá que utilizar el polo «S» para ser atraído, y el polo «N» para ser repelido.

### BRAZALETE
Nada ha cambiado con este objeto desde *Link's Awakening*. El Brazalete permite coger y trasladar objetos, así como empujar otro tipo de artefactos, como rodillos.

## SEMILLAS GASHA
Aunque no se contempla en esta guía, la siembra de Semillas Gasha es una práctica recomendable durante la aventura. Encontrarás muchas de ellas mientras sigues los pasos de esta guía. Por tanto, te instamos a que las recojas y las siembres siempre que puedas. Para ello deberás buscar un trozo de tierra fértil en el que plantarlas. Dependiendo del lugar en que las siembres, el fruto del árbol que nazca variará. Para hacer que nazca un Árbol a partir de una Semilla Gasha, **Link** deberá cambiar de estación y eliminar enemigos. Cuantos más de estos últimos destruya y más veces cambie de estación, más rápido será el crecimiento del árbol. Su fruto será un Anillo Mágico, Rupias, etc. Nunca se sabe qué te va a tocar.

## ANILLOS MÁGICOS
Los Anillos Mágicos son el particular tributo de **Capcom** al fenómeno *Pokémon* (salvando las distancias). Aunque su utilidad dentro de la aventura es indiscutible, la verdadera finalidad consiste en recoger los 64 anillos existentes en ***Oracle of Seasons*** y *Oracle of Ages*. Ni qué decir tiene que, para conseguir los 64, será necesario intercambiar anillos con otros amigos, o bien obtener objetos de *Oracle of Ages* con los que poder realizar determinadas tareas en ***Oracle of Seasons***. Cuando **Link** encuentre un anillo, deberá llevarlo a Tasar. Allí le dirán la verdadera utilidad de ese anillo, cuyo poder sólo funcionará cuando lo lleve puesto. Los hay que le transforman, otros que aumentan el poder de su espada... en fin, hay de todo.



### LA ESENCIA DE LA TIERRA FÉRTIL

La secuencia inicial concluye cuando **Din** encuentra a **Link** y lo lleva junto al campamento de «su trouppe». Allí, **Link** debe hablar con **Impa**, la cocinera, y el resto de artistas del grupo, para finalmente hablar con **Din**, que le invitará a bailar. Tras el «baile», **Din** se percatará del símbolo de **Hyrule** que **Link** lleva en su mano izquierda, momento en que se desatarán los acontecimientos. **Onox** aparece, raptando a **Din** y enterrando el Templo de las Estaciones de **Holodrum**. Finalmente, **Impa** confesará ser en verdad la Aya de la Princesa **Zelda** de **Hyrule**, revelando la identidad real de **Din**, el Oráculo de las Estaciones. Enviada por **Zelda** para proteger a **Din**, Impa (que se encuentra herida), instará a **Link** a visitar el **Árbol Maku** (J13)








de **Pueblo Horon**, guardián de **Holodrum** que le guiará en el rescate de **Din**. Antes, **Link** deberá abrir la Puerta del **Árbol Maku**, para lo que tendrá que demostrar su valor en la Mazmorra de la Cueva del Héroe (E14). Conseguido el premio, y



una vez en los dominios de **Maku** (para abrir la puerta, sitúate junto a ella y deja pulsado el botón de la Espada de Madera), éste revelará a **Link** que la única manera de llegar hasta **Onox** consiste en encontrar las ocho Esencias de la Naturaleza que duermen en **Holodrum**. Además, **Maku** le entregará la Llave Nudosa, que da acceso a la Mazmorra de la Raíz Nudosa (G10). Llegar hasta allí no supone problema, así que, utiliza la llave que **Maku** te ha dado y entra... a la salida nos vemos.

### SUBROSIA Y EL CETRO DE LAS ESTACIONES

**Link** cuenta con la primera esencia, Tierra Fértil. Al recogerla, **Maku** le comunicará la existencia de un valioso objeto que descansa en el Templo de las Estaciones. Para encontrarlo, **Link** deberá hablar con **Sokra** el Profeta, en J15 (aprovecha que vas hacia allá para recoger la Pieza de Corazón que hay en I14, quemando el árbol con las Semillas de Fuego). Tras la charla, quema uno de los árboles para que **Link** pueda acceder a los Suburbios de Este. Avanza dos pantallas hacia el norte y otra hacia el este. Aparecerá **Rosa**, quien te hablará de un templo que ha caído en su mundo, **Subrosia**, un lugar secreto al que se dirige y que nadie puede conocer. **Link**, como chico malo que es, debe seguir a **Rosa** (sin que ella se percate), durante tres pantallas, hasta K10, lugar en el que **Rosa** desaparecerá detrás de unos arbustos. Es hora de cortar la vegetación y ver qué se esconde tras las






plantas. No es otra cosa que la primera de las entradas que comunica **Holodrum** con el inframundo de **Subrosia**. Entra y



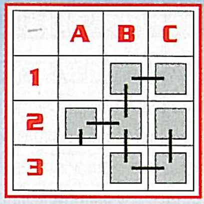

habla con los habitantes del lugar, que te informarán de la caída de un templo en la Plaza Este, así como de otros conceptos propios de este mundo, como la existencia de minerales en vez de rupias, la utilidad de los Búmeran o los beneficios del Baile Sabrosio. Por el momento, **Link** debe ir a la entrada al Templo, en la Plaza Este, situado en J3. Continúa hacia el Norte, entra en el templo, y sitúate en el pilar central. Te será entregado el Cetro de las Estaciones, que te permitirá cambiar a la estación deseada, siempre que hayas visitado antes al espíritu correspondiente en

**OBJETOS CUEVA**

| CELDA | OBJETO |
|---|---|
| A2 | Entrada |
| C1 | Llave |
| B2 | 30 Rupias |
| C2 | Espada Madera |

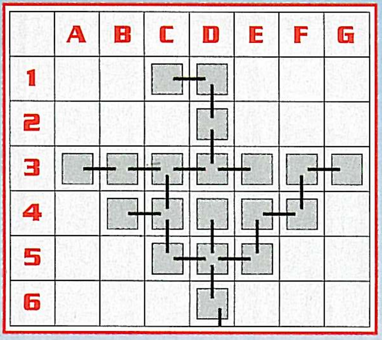
### LA CUEVA DEL HÉROE

(A2) Avanza por la puerta de la derecha. (B2) Desplaza el bloque situado en el centro de la habitación para abrir las puertas. Continúa por la puerta superior. (B1) Mueve los bloques y avanza por el camino para continuar por la puerta Este. (C1) Tras pulsar el interruptor y recoger la Llave del cofre, deshaz el camino hasta B2, donde **Link** debe tomar, esta vez, el camino hacia el Sur. (B3) Utiliza la llave en la puerta de la derecha. (C3) Pulsa el interruptor y avanza por la puerta Norte. (C2) Coge la Espada de Madera, lo que además servirá como signo de valentía para llegar hasta el Árbol **Maku**. Las 30 Rupias de la habitación B2 se consiguen saliendo de la Cueva del Héroe y dejándose caer por el pozo que hay junto a la entrada.





## NIVEL 1- MAZMORRA DE LA RAÍZ NUDOSA




(D6) Avanza hacia el Norte. (D5) Para abrir las puertas, desplaza hacia arriba el bloque superior derecho. Ve hacia el Este. (E5) Acaba con los *Stalfos*, coge la Llave y ve hacia el Oeste, hasta C5. (C5) Mata a los *Stalfos* y coge el Mapa de la Mazmorra del interior del Cofre. Ve hacia el Norte. (C4) Deshazte de los *Zol* y sube a la vagoneta, que te llevará hasta B3. (B2) Evita a los *Moblins* y mueve el bloque central para abrir la puerta Oeste. Avanza por ella. (A3) Este primer *puzzle* no es complicado, así que limítate a mover los bloques correctos y recoge la Semilla Gasha que hay en el Cofre. Ve por el Este hasta C3. (C3) Pulsa la palanca y abre el cofre. Obtendrás la Brújula. Vuelve a B3 y coge la vagoneta, que ahora te llevará hasta E3. (E3) Ve andando hasta D3, coge las 10 Bombas que hay en el cofre y vuelve a E3 para subir las escaleras y bajar por las de la derecha. Pulsa el interruptor que hay un poco más adelante y coge la Llave. Vuelve por las escaleras y ve hacia el Oeste. (D3) Coloca una bomba en el Trozo de Pared en Mal Estado y entra por el hueco. (D2) Avanza por la habitación y entra por la puerta situada al Norte. (D1) Aparecen los **Minotauros Gemelos**, el Mini-Jefe de la mazmorra. Acaba con ellos a espadazos y avanza hacia el Oeste. (C1) Desplaza hacia arriba el bloque de la izquierda y baja por las escaleras, donde encontrarás el Saco de Semillas con 20 Semillas de Fuego. Vuelve a D1 y utiliza el Transportador para aparecer en C4. (C4) Utiliza las Semillas de Fuego para encender las antorchas y abrir la puerta. Entra por ella. (B4) Acaba con los *Moblins* y recoge la Llave del Jefe. Ve hacia el Este, Sur, Este y Este. (E5) Enciende las antorchas y avanza hacia el Norte. (E4) Coge el Anillo, ve hacia el Este y después hacia el Norte. (F3) El primer gran enfrentamiento. El Jefe de la Mazmorra, **Aquamentus**. Para acabar con él, simplemente golpéale con la espada en el cuerno. Tras acabar con él, recoge el Contenedor de Corazón y avanza hasta G3 para recoger la primera Esencia de la Naturaleza: Tierra Fértil.

**OBJETOS NIVEL 1**

| CELDA | OBJETO |
|---|---|
| D6 | Entrada |
| C1 | Saco Semillas |
| D1 | Mini-Jefe: Goriyas |
| A3 | Semilla Gasha |
| C3 | Brújula |
| D3 | 10 Bombas |
| E3 | Llave |
| F3 | Cont.. Corazón Jefe: Aquamentus |
| G3 | Esencia: Tierra Fértil |
| B4 | Llave Jefe |
| E4 | Anillo Mágico |
| C5 | Mapa |
| E5 | Llave |



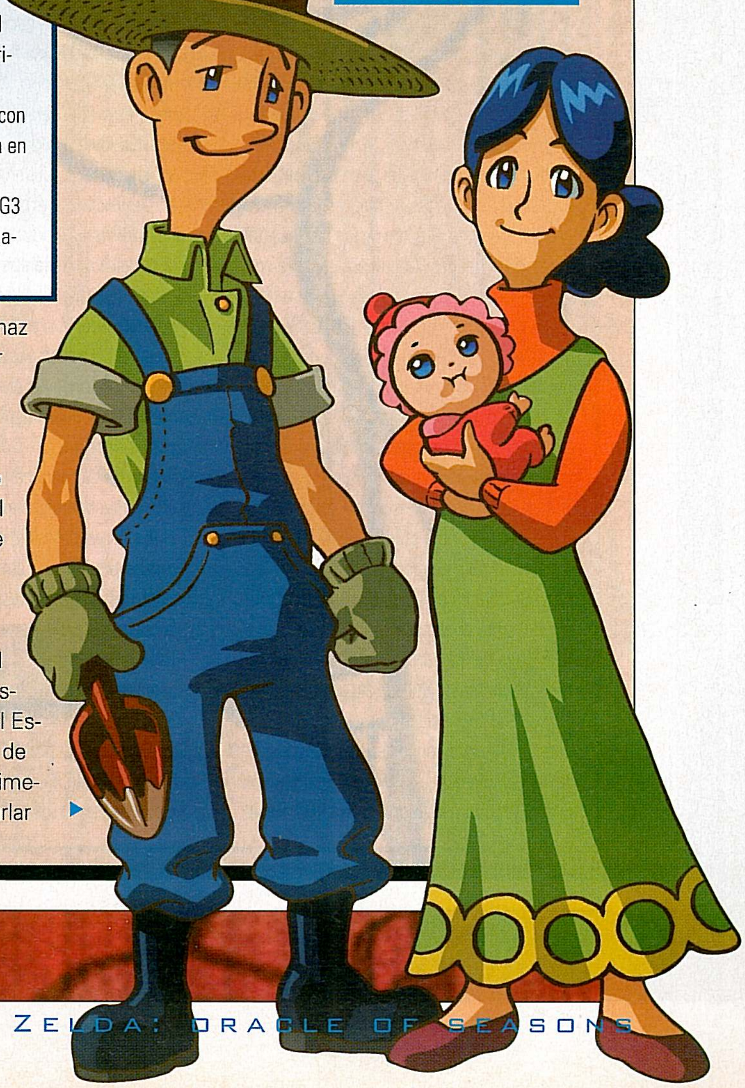





una de las cuatro torres del Templo de las Estaciones. Para visitar al primero, el del invierno, deberás conseguir antes el Búmeran, que te será entregado al superar la prueba del Baile Sabrosio, en Disco Subrosia (E3). Entra en la torre Sureste del templo y utiliza el Búmeran para golpear la esfera que hay frente a la entrada. Avanza por los pasillos hasta encontrar al Espíritu del Invierno, quien le proporcionará al Cetro la capacidad de cambiar a la estación de invierno.

### EL DON DEL TIEMPO

Al salir de la torre, el Árbol **Maku** reconocerá el Cetro de las Estaciones como el valioso objeto que había quedado enterrado bajo las ruinas del Templo. También sentirá la presencia de una nueva esencia en los bosques del Este, en **Holodrum**. Regresa a este mundo, habla con **Sokra** el Profeta y haz lo que te dice: subir al tronco y utilizar el Cetro de las Estaciones. De golpe, habrá llegado el frío invierno. Ve hacia el Este, luego al Norte dos pantallas y de nuevo al Este dos pantallas más (O8). Cambia de nuevo al invierno, sube las escaleras y ve hacia el Este. Entra en la casa de **Holly** (P8) por la chimenea, quien, tras charlar ▸



supergui





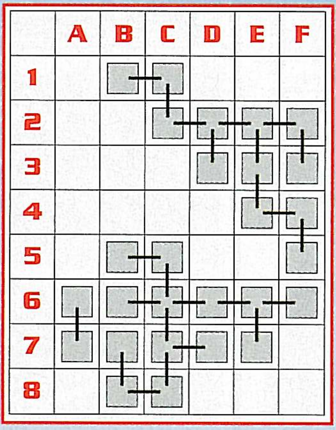








## NIVEL 2 - RESTOS DE SERPIENTE




(C8) Ve hacia el Oeste. (B8) Coge las 5 rupias que hay en el cofre y sigue hacia el Norte. (B7) Acaba con las serpientes y coge la Llave. Vuelve a la entrada. (C8) Utiliza las Semillas de Fuego para encender las antorchas y así abrir la puerta Norte. Pasa por ella y luego ve hacia el Este. (D7) Mata a todas las serpientes y desplaza hacia la derecha el único de los bloques que no están alineados. Aparecerá un cofre con la Brújula en su interior. Vuelve hacia el Oeste y continúa hacia el Norte. (C6) La flecha indica el lugar en el que **Link** puede colocar una bomba. Bomba que abrirá un boquete en la pared y que le permitirá conseguir las 235 rupias que descansan en B6, la habitación contigua. Vuelve a C6 y sigue hacia el Norte. (C5) Arroja los escarabajos por los huecos para abrir la puerta Oeste. (B5) Utiliza bombas para acabar con los *Moblins*. Coge el Brazalete de Fuerza que hay en el interior del cofre que aparecerá. Utiliza el brazalete, en la habitación contigua, C5, para obtener el contenido del cofre (el Mapa de la Mazmorra). Ve hacia el Sur y luego hacia el Este. (D6) Acaba con los enemigos y desplaza hacia la derecha el bloque situado más al Este. Esto abrirá la puerta. Entra. (G6) Recoge una nueva Llave del interior del Cofre. Ve al Sur. (G7) Utiliza el brazalete para mover los rodillos y así alcanzar las escaleras situadas en la parte inferior derecha de la habitación. Al subir por ellas, **Link** saldrá al exterior. Coge la Semilla Gasha del cofre, ve hacia el Oeste y baja por las escaleras. **Link** estará de nuevo en la mazmorra. (A7) Ve al Norte. (A6) Aquí debes darte prisa, ya que al cabo de un tiempo, el cofre desaparecerá. Debes destruir los bloques de piedra con bombas. Si te faltan, puedes volver a A7 y comprar diez más por sólo 30 rupias. Coge la Llave del interior del cofre y deshaz el camino hasta G6. (G6) Ve hacia el Este y baja por las escaleras. (B1) Coge las 10 Rupias que hay en el cofre, ve hacia el Este y luego hacia el Sur. (C2) Estás frente a **Facade**, Mini-Jefe de la Mazmorra. Acabar con él es realmente sencillo. Tan sólo debes lanzarle bombas cuando éste aparezca (con cinco explosiones bastará). Cuando hayas acabado con él, dirígete hacia el Este, hasta F2 y luego al Sur. Utiliza los bloques verdes para llegar a la plataforma de la derecha y subir por la escalera. (F2) Coge la Llave del Jefe del interior del cofre. Vuelve a (D2) coloca una bomba en la pared inferior (entre los jarrones) y acaba con todos los enemigos de D3. Ve hacia el Este y utiliza la plataforma giratoria para ir hacia el Sur. (G4) Utiliza la Llave del Jefe para entrar la habitación de **Dodongo**, uno de los enemigos que ya aparecían en *Link's Awakening*. (F4) Para acabar con **Dodongo** tendrás que armar a **Link** con el Brazalete y las Bombas. Cuando **Dodongo** abra la boca, mete una bomba en el interior y éste se inflará. Cógelo con ayuda del Brazalete y lánzalo sobre los pinchos. Repite esto cuatro o cinco veces hasta que **Dodongo** muera. Recoge el Contenedor de Corazón y ve hacia el Sur. (F5) La segunda Esencia será tu recompensa en esta: el Don del Tiempo.



◄ con **Link**, le entregará la Pala. Utilízala para retirar los bloques de nieve junto a la puerta. Ve hacia el Sur tres pantallas y luego hacia el Oeste (O11). Cambia al invierno de nuevo, sigue hacia el Oeste, luego hacia el Norte (por el camino de la derecha) y retira la nieve para poder continuar hacia el Este. Utiliza la espada para recoger las Semillas Misteriosas del árbol. Por último, ve hacia el Norte y después hacia el Oeste para encontrar la entrada a la segunda Mazmorra: Restos de Serpiente.

### EL SEGUNDO PODER DE LAS ESTACIONES

**Maku** ha tenido un nuevo presentimiento. El lago **Spoon** parece esconder la tercera de las esencias de la Naturaleza. Desde la entrada a la mazmorra, ve hacia el Oeste y después al Norte. Cambia de estación y lleva a **Link** hasta Pueblo **Horón** (Sur, Sur, Oeste, Sur, Sur, Sur, Oeste, Sur, Sur y Oeste). Desde aquí, desplázate a H10 y retira las piedras (con el Brazalete) para continuar

**OBJETOS NIVEL 2**

| CELDA | OBJETO |
|---|---|
| C8 | Entrada |
| B1 | 10 Rupias |
| C2 | Mini-Jefe: Facade |
| F2 | Llave Jefe |
| F4 | Contenedor Corazón Jefe: Dodongo |
| B5 | Brazalete de Fuerza |
| F5 | Esencia: Don del Tiempo |
| A6 | Llave |
| B6 | 235 Rupias |
| G6 | Llave |
| B7 | Llave |
| D7 | Brújula |
| B8 | 5 Rupias |








hacia el Norte, dirección que no deberás variar hasta llegar a H7, donde **Link** conseguirá las Semillas de Esencia (cuyo olor atrae a los monstruos). Ve hacia el Este y luego al Sur, para finalmente entrar en el Gimnasio de Blaino (I8), que te retará a un combate a puñetazo limpio. Participar te costará 10 rupias, pero si le derrotas, **Blaino** te entregará los Guantes de **Ricky**. Sal del gimnasio y guía a **Link** hacia **Ricky** (Norte, Oeste, Sur, Oeste, Norte, Oeste, Oeste y Norte). Entrégale los Guantes y **Ricky** te obsequiará con la Flauta. Sube a **Link** en su bolsa y dirígete hacia el Sur, hasta E11, para después ir una pantalla hacia el Oeste, tres hacia el Norte y una, de nuevo, hacia el Oeste, donde **Link** encontrará las Semillas de Pegaso (que le permite correr a gran velocidad). Ahora ve hacia el Sur, Oeste, Norte, Norte y Este (C7). Entra en la casa y habla con el Guardián de las Compuertas, que parece haber extraviado la llave de éstas. Pulsa el interruptor que hay en una de las esquinas para hacer aparecer la llave. Sal fuera de la casa y baja por las escaleras que han quedado al descubierto. Ya en la cueva, pulsa el interruptor para extender el puente y utiliza las Semillas de Pegaso para atravesarlo antes de que éste se repliegue. Desplaza rocas y mueve piedras con el brazalete para acceder a las escaleras que hay al otro lado. Baja por ellas y continúa por las sucesivas galerías hasta salir de nuevo a la



superficie (A7). Ve dos pantallas hacia el Sur y una hacia el Este. Introduce la Llave de las Compuertas en la cerradura para drenar el agua que tapaba la entrada a la tercera mazmorra. Avanza una pantalla a la izquierda, luego arriba y finalmente a la derecha.




Habla con **Sokra**, que te revelará la necesidad de conseguir un nuevo poder para el Cetro de las Estaciones. Salta al agua y avanza tres pantallas hacia el Sur y una hacia



el Oeste. Llama a **Ricky** (con la Flauta que éste te entregó), sube con él a la plataforma y avanza dos pantallas hacia el Sur. Ve hacia el Norte por el camino de la derecha para llegar a A12, donde hay una nueva entrada al mundo de **Subrosia**.

### SOL BRILLANTE

En **Subrosia**, ve una pantalla hacia el Oeste y otra hacia el Sur. Utiliza la Pala para excavar en la arena hasta que **Link** encuentre el Mineral Estrella. Ve al mercado de **Subrosia**, situado en F5 y cambia el Mineral Estrella por el Lazo. Vuelve al lugar en que encontraste el Mineral Estrella y sigue hacia el Este, para después bajar hacia el Sur. Allí estará **Rosa** que, a cambio del Lazo, te



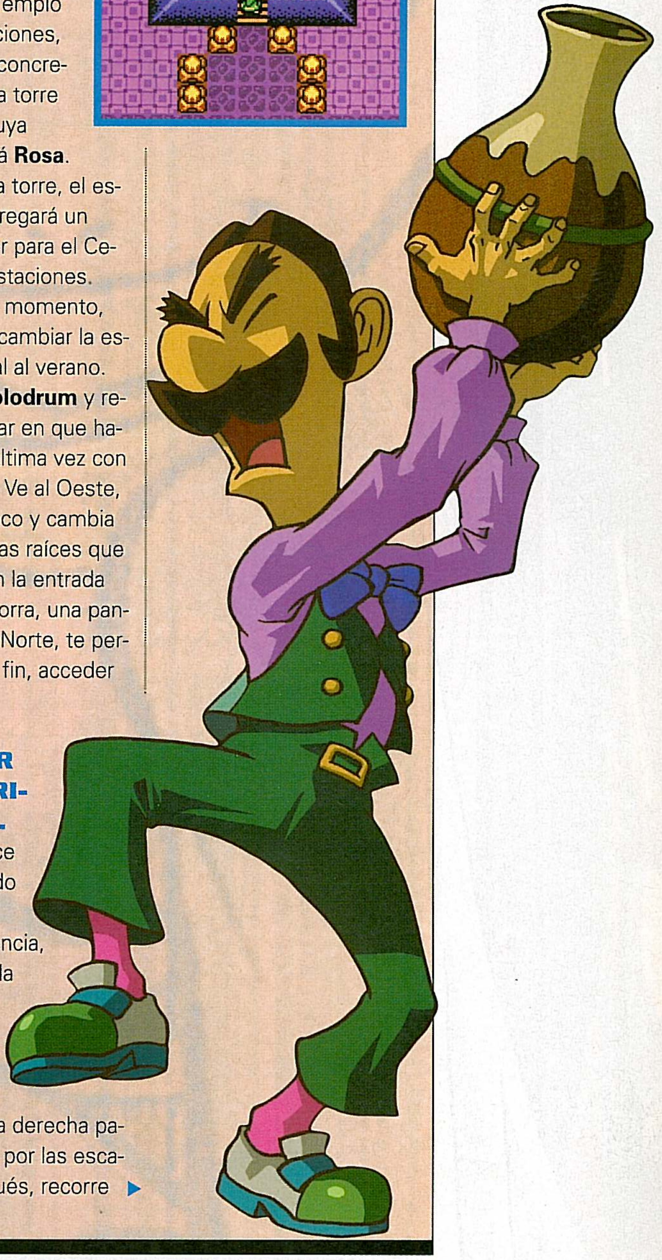
acompañará, abriendo las puertas que **Link** se encuentre en su camino. Ve hacia el Norte, a la pantalla situada justo encima del Mercado de **Subrosia**. Entra por las puertas para alcanzar la zona Norte de la isla. Ahora ya tienes el camino libre para dirigirte hacia el Templo de las Estaciones, en el Este, concretamente a la torre Noroeste cuya puerta abrirá **Rosa**. Dentro de la torre, el espíritu te entregará un nuevo poder para el Cetro de las Estaciones. Desde este momento, **Link** podrá cambiar la estación actual al verano. Vuelve a **Holodrum** y regresa al lugar en que hablaste por última vez con **Sokra** (B8). Ve al Oeste, sube al tronco y cambia al verano. Las raíces que aparecen en la entrada de la mazmorra, una pantalla más al Norte, te permitirán, por fin, acceder a ella.





### EL PODER DE LA PRIMAVERA.

**Maku** parece haber soñado con la siguiente Esencia, al Norte de la Ciudad **Hundida**. Así pues, dirige a **Link** hacia la derecha para que suba por las escaleras. Después, recorre ▸



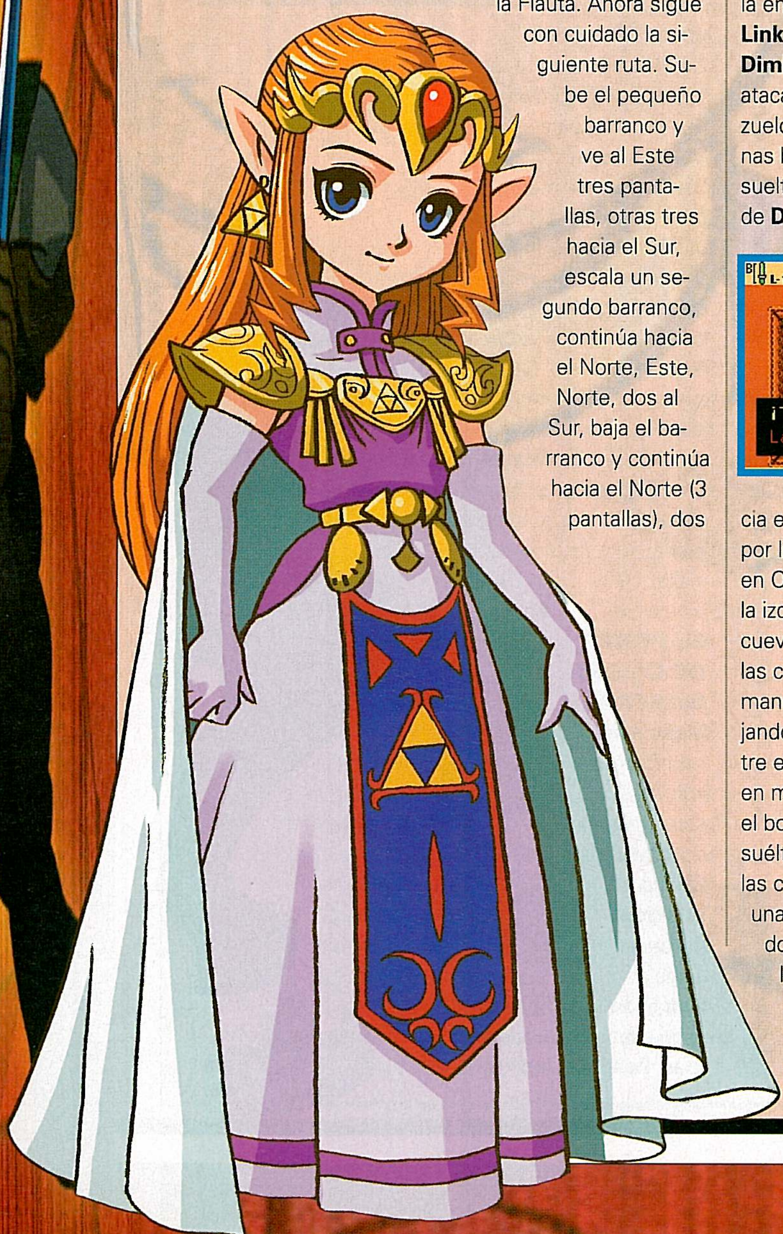
# SUPERGUI









el camino que seguiste anteriormente con **Ricky**, hasta G7. Pasa por el tronco que hay arriba, avanza una pantalla más hacia el Norte (G6) y llama a **Ricky** con la Flauta. Ahora sigue con cuidado la siguiente ruta. Sube el pequeño barranco y ve al Este tres pantallas, otras tres hacia el Sur, escala un segundo barranco, continúa hacia el Norte, Este, Norte, dos al Sur, baja el barranco y continúa hacia el Norte (3 pantallas), dos hacia el Este, una hacia el Sur y, finalmente, una hacia el Este. ¡Por fin estás en la Ciudad **Hundida**! **Ricky**, que odia el agua, te abandonará en ese momento. Ve una pantalla al Sur, dos al Este y una al Norte. Allí encontrarás el Árbol Tifón, con Semillas Tifón que te permitirán trasladarte desde cualquier lugar del mapeado a aquellos lugares en que haya un Árbol con semillas. De vuelta a la entrada de la ciudad, **Link** se encontrará con **Dimitri**, que está siendo atacado por unos jovenzuelos. Entrégales algunas bombas para que le suelten. Sube a lomos de **Dimitri** y avanza ha-




cia el Norte, subiendo por las cascadas que hay en O5 y en O4 (por la de la izquierda). Dentro de la cueva, deberás colocar las cuatro estatuas formando un cuadrado, dejando un sólo espacio entre ellas. Coloca a **Link** en medio, deja pulsado el botón de la Espada y suéltalo. **Link** golpeará las cuatro estatuas de una sola vez, apareciendo una pequeña escalera que le permitirá acceder al cofre y su contenido: la Placa del Maestro. Ahora







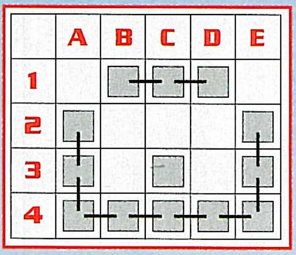
entra en la cueva de la derecha y habla con el Maestro Buceador. Al ver la placa te hará su pupilo y te entregará las Aletas de Zora (que permiten a **Link** nadar y bucear) y te mostrará la ruta secreta hacia Monte Cuco, en los arrecifes de la ciudad. Dicha ruta está al lado de la casa de **Ingo**, en N5. Buceando por el agua profunda, **Link** lo encontrará fácilmente. La Gruta sub-acuática le llevará directamente a Monte Cuco, en N4. Ve hacia el Norte, Este y dos pantallas más hacia el Norte. Estarás en lo alto del Pico, en el que hay dos pequeñas terrazas por las que **Link** se puede dejar caer. Precipítate por el de la derecha, para caer en una nueva entrada al inframundo de **Subrosia**. Por desgracia, nada más llegar, dos ladrones robarán a **Link** la Pluma de Roc, cambiándoselo por un Mineral de Pega. Para recuperarlo, lo que debes hacer es seguirles, sin que se den cuenta, y ver dónde lo entierran. Más o menos como con **Rosa**, al comienzo del juego. Para iniciar la persecución, ve hacia el Oeste y entra en la casa de los facinerosos. Cuando conozcas el lugar dónde lo han escondido, excava con la Pala y recupera la Pluma. Regresa a la casa, sal de ella y ve dos pantallas hacia el Este. A continuación, baja por las escaleras, que llevan directamente al Templo de las Estaciones. Una vez allí, no deberías tener el más mínimo problema para conseguir



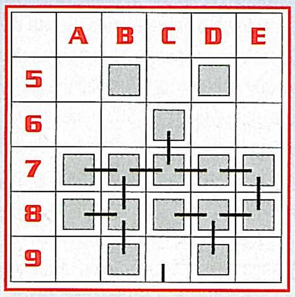




## NIVEL 3 - GUARIDA DE LA POLILLA VENENOSA




(E9) Ve hacia el Norte. (B8) Utiliza el Escudo para darle la vuelta a los enemigos y eliminarlos con la Espada (si no has comprado el Escudo, puedes adquirirlo en las tiendas repartidas por el mapa). Sigue hacia el Norte y después hacia el Este, hasta E7. (E7) De los dos jarrones que hay a la derecha, arrastra el inferior para colocarlo sobre el interruptor y abrir la puerta Sur. Ve por ella y continúa hasta D9. (D9) Utiliza el Brazalete para mover los rodillos y llegar hasta el cofre, en cuyo interior hay una Llave. Vuelve a E8 y sube a la Primera Planta por las escaleras. (E4) Ignora los conejos y desplaza el bloque derecho de la fila superior para avanzar hacia el Norte. (E3) Acaba con los *Moldorms*. Aparecerá un cofre con diez bombas en su interior. Coloca una de ellas en la pared Norte, entre las marcas que hay en el suelo. Pasa por el hueco que se abrirá en la pared. (E2) Recoge el Mapa de la Mazmorra del interior del cofre. Vuelve a la habitación de los conejos, en E4, y esta vez continúa hacia el Oeste. (D4) En esta pantalla hay que solventar uno de los *puzzles* más complejos de toda la aventura. Hay que colocar las estatuas de la fila inferior tal y como están en la fila superior. Para ello, sigue los siguientes pasos: empuja hacia abajo las dos estatuas moradas de la izquierda y las dos estatuas rojas de la derecha (entre estas hay una morada). Ahora desplaza, una posición hacia la izquierda, las dos estatuas que te quedan por mover (una roja y otra morada). El antepenúltimo paso consiste en mover la estatua roja del centro hacia la derecha. Tendrás casi finalizado el *puzzle* moviendo la estatua morada una vez a la izquierda y otra vez abajo. Ya sólo queda colocar la última estatua roja (espero que no necesites indicaciones para ello) y esperar a que se abra la puerta Oeste por la que, evidentemente, debes pasar y seguir hacia el Oeste hasta llegar al final del pasillo. Acto seguido, ve una pantalla al Norte. (A3) Déjate caer por el hueco de arriba. (A7) Coge las 30 Rupias que hay en el cofre y sube por las escaleras. (A3) Utiliza la Llave en la puerta y entra. (A2) Destruye a los enemigos que aparecen y abre el cofre que cae para conseguir la Pluma de Roc, que permitirá a **Link** realizar saltos cortos. Vuelve a la habitación contigua y utiliza la plataforma móvil para llegar al otro lado de la estancia. Déjate caer por el hueco que hay junto a la pared. (A7) Baja por las escaleras y atraviesa el pasillo hasta el otro extremo. (B5) Salta sobre la cama elástica. (B1) Coge la Brújula del interior del cofre. Déjate caer por el hueco. (B5) Coloca la cama elástica sobre la baldosa morada y salta sobre ella. (B1) Avanza hacia el Este. (C1) Utiliza el Brazalete para mover los rodillos y la




Pluma para saltar sobre los pinchos. Avanza por el Este hasta la escalera situada en D1. Baja por ella. (D5) Coloca la cama elástica sobre la baldosa naranja. Salta sobre ella. (D1) Coge la Llave del interior del cofre y déjate caer de nuevo por el hueco. (D5) Baja por las escaleras de la derecha y recorre todo el pasillo hacia el Oeste, hasta la salida. (D7) Utiliza la plataforma móvil para pasar al otro lado y después sigue la ruta Este, Sur, Oeste. (D8) Salta sobre el interruptor (no lo pises) y sigue el pasillo hacia la izquierda. Antes de pasar por la puerta, sube las escaleras y sigue el pasillo para recoger la Semilla Gasha que hay en el cofre de la habitación D7. Ahora sí, pasa por la puerta y prepárate a enfrentarte con el Mini-Jefe de la mazmorra. (C8) Tres *Squiddles* (una especie de gusanos) serán los primeros contrincantes de **Link** en esta mazmorra. Para acabar con ellos, agárralos con el Brazalete cuando asomen la cabeza, lánzalos contra una pared y golpéalos con la Espada. Cuatro impactos sobre cada uno de ellos bastarán. Cuando hayan desaparecido, sube por las escaleras. (C4) Avanza hacia el Oeste hasta que no haya posibilidad de seguir. (A4) Atraviesa el pasillo por la pasarela y déjate caer por el hueco. (A8) Empuja el quinto bloque (contando desde arriba o desde abajo) de la fila de la derecha. Salta para coger la Llave del Jefe. Ve al Este y luego al Sur y entra en el transportador. (C8) Sube las escaleras y avanza una habitación hacia el Oeste. (B4) Utiliza la pasarela para pasar al otro lado del pasillo y luego ve hacia el Este. (C4) Utiliza la Llave del Jefe para entrar en la habitación de **Mothula**. (C3) Acabar con **Mothula** es muy sencillo. Sitúate en una de las plataformas interiores y espera a que **Mothula** se quede quieta en el centro. Aprovecha para golpearle con la Espada. Si caes al fondo, salta sobre la cama elástica e inténtalo de nuevo. Una vez **Link** se deshaga de **Mothula**, baja por las escaleras y recoge la tercera Esencia: Sol Brillante.

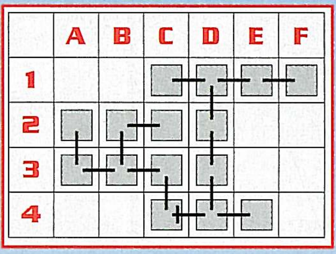
**OBJETOS NIVEL 3**

| CELDA | OBJETO |
|---|---|
| B9 | Entrada |
| B1 | Brújula |
| A2 | Pluma de Roc |
| E2 | Mapa |
| C3 | Contenedor Corazón<br>Jefe: Mothula |
| E3 | 10 Bombas |
| D5 | Llave |
| C6 | Esencia: Sol Brillante |
| A7 | 30 Rupias |
| D7 | Semilla Gasha |
| A8 | Llave Jefe |
| C8 | Mini-Jefe: Squiddles |
| D9 | Llave |

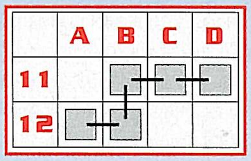




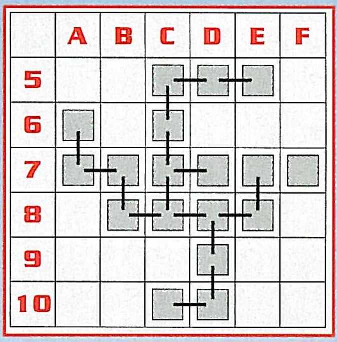
## NIVEL 4 - MAZMORRA DEL DRAGÓN DANZANTE




(C4) Ve al Norte. (C3) Coge las diez Bombas del cofre. Monta en la vagoneta y déjate llevar (no toques las palancas del camino). (B2) Coloca una bomba en las grietas de la pared Este. Entra. (C2) Coloca siete de los nueve jarrones sobre cada interruptor. El octavo interruptor deberá pulsarlo **Link**. Con ello aparecerá una Llave. Coge la vagoneta y, esta vez sí, pulsa el interruptor para cambiar el recorrido de las vías. (A3) Coloca la estatua sobre el interruptor. Ve hacia el Norte. (A2) Baja por las escaleras. (A6) Ve hacia el Sur y luego hacia el Este. (B7) Coge el Mapa de la Mazmorra. Vuelve a A7 y baja por las escaleras y recorre el pasillo hasta la salida. (F7) Utiliza las Semillas de Fuego para encender las antorchas y llegar hasta el cofre. Coge la Llave de su interior y deshaz todo el camino hasta la entrada a la Mazmorra. (C4) Utiliza la Llave en la puerta de la derecha. (D4) Coloca una nueva Bomba en las grietas de la pared Este. Entra por el hueco. (E4) Desplaza el bloque morado hacia la derecha y coge la Brújula. Sal de la habitación y ve hacia el Norte. (D3) Bucea para pasar por debajo de los rodillos y sal por el Norte. (D2) Monta en la vagoneta y pulsa la palanca. Cuando llegues al final, vuelve a montar en la vagoneta, pero esta vez no toques la palanca. (C1) Mata a los enemigos y bucea en el agua para recoger la llave que cae. Vuelve a D1 y coge de nuevo la vagoneta. (E1) Utiliza la Llave y sigue por la derecha. (F1) Acaba con las calaveras para que aparezcan unas pequeñas escaleras. Sube por ella y utiliza las Semillas de Pegaso para saltar sobre los huecos que hay. (D1) Baja por las escaleras. (E5) Monta en la vagoneta. (C5) Coge la Llave y ve hacia el Sur. (C6) De nuevo al Sur. Allí espera **Agahnim**, el Mini-Jefe de la Mazmorra. (C7) En realidad serán tres los enemigos a los que debas enfrentarte. Tres magos, sólo uno de ellos con sombra, que **Link** podrá derrotar al encender las antorchas. Mientras




haya luz, **Link** podrá atacar al Mago que muestre una sombra bajo su figura. Repite la operación siete veces para acabar con **Agahnim**. Una vez conseguido, sigue hacia el Sur. (C8) Monta en la vagoneta. (D9) Sigue hacia el Sur y luego hacia el Oeste. (C10) Empuja la estatua y utiliza las Semillas de Pegaso para llegar hasta el cofre, en cuyo interior está el Tirachinas. Vuelve a la vagoneta y sube a ella. (B8) Anda hasta C5 y monta en la vagoneta (si no has tenido que empezar de nuevo el nivel, seguirá ahí). (D5) Dispara a las tres antorchas cargando el Tirachinas con Semillas de Fuego. (E5) Regresa en la misma vagoneta. (C5) Ve al Sur, sube por las escaleras de la derecha y después gira hacia el Este. (D5) Coge la Llave del interior del cofre. Pon rumbo, de nuevo, hacia C8. (C8) Vuelve a subir a la vagoneta, ooootra vez, pero esta vez, cuando estés en D8, dispara con el Tirachinas a las dos palancas que hay. (D9) Ve hacia el Norte y después hacia el Este. (E8) Sigue hacia el Norte. (E7) Mata a los enemigos y busca la Llave del Jefe buceando en los dos pequeños huecos del centro de la habitación.




Vuelve a C8. (C8) Pulsa el interruptor y monta en la vagoneta. (B8) Mata a los enemigos y ve hacia el Norte. (B7) Utiliza la Llave y baja por las escaleras. (A12) Utiliza el Tirachinas para encender las antorchas y extender el puente. (B12) Mata a los enemigos y ve hacia el Norte. (B11) Monta en la plataforma móvil para llegar hasta la puerta del Jefe, **Goma**. (C11) **Goma**, el cangrejo, tiene una potente pinza que, al alcanzar a **Link**, le quitará varios corazones de energía. Utiliza la espada para acabar con su pinza. Después, y con la ayuda del tirachinas, dispárale al ojo cuando lo abra. Destruye los pequeños seres que **Goma** te lanza para conseguir Corazones y Semillas. Una vez muerto, en la habitación contigua espera la cuarta Esencia: Lluvia Abundante.

**OBJETOS NIVEL 4**

| CELDA | OBJETO |
|---|---|
| C4 | Entrada |
| C1 | Llave |
| C2 | Llave |
| C3 | 10 Bombas |
| E4 | Brújula |
| C5 | Llave |
| D5 | Llave |
| B7 | Mapa |
| C7 | Mini-Jefe: Agahnim |
| E7 | Llave Jefe |
| F7 | Llave |
| C10 | Tirachinas |
| C11 | Contenedor Corazón |
| | Jefe: Gohma |
| D11 | Esencia: Lluvia Abundante |





◀ el tercer Poder para el Cetro, el del Espíritu de la Primavera.

### LLUVIA ABUNDANTE

Vuelve al mundo de **Holodrum** por la misma puerta (agujero) por la que saliste. Salta al vacío, sube al tronco y llama a la Primavera. Ve hacia el este y habla con el Oso **Moosh**, que te pedirá Plátanos de Primavera. OK. Corta una de las flores, pasa hacia el Norte y utiliza el Brazalete para engancharte a la Gallina. Pulsando repetidas veces el botón «A», **Link** conseguirá subir a lo más alto del monte, donde aguardan los Plátanos de la Primavera. Entrégaselos a **Moosh** y sube a **Link** a su lomo. Ve cinco pantallas hacia el oeste (hasta que caiga el invierno) y continúa hacia el Norte. Utiliza el potente salto de **Moosh** para llegar hasta la Llave del Dragón. Vuelve hacia el Sur y luego al Este, hasta que localices el Tronco de Monte Cuco. Súbete a él y cambia a la Primavera. Avanza tres pantallas hacia el Oeste y colócate sobre la flor. De nuevo hacia el Norte y, después, hacia el Este. Colócate sobre el tronco y cambia al invierno. Vuelve hacia el Oeste, sube las escaleras y entra en la cueva que hay al Este. Recórrela (tendrás que utilizar las Semillas de Pegaso junto a la Pluma Roc para sortear algunos obstáculos) hasta la salida, que está en lo alto del Monte Cuco. Hacia el Este ▶







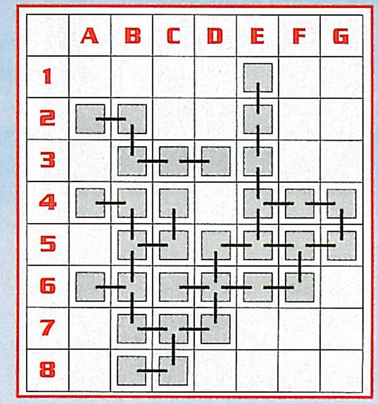






## NIVEL 5 - CUEVA DEL UNICORNIO

(C8) Ve al Norte y después al Este. Sube en la vagoneta de la izquierda. Pulsa el interruptor que hay en la siguiente pantalla. (D5) Sal por el Este y empuja hacia la derecha el bloque que hay en E5. Vuelve a D7 y sube en la vagoneta de la derecha. Pulsa el interruptor que hay en la pantalla contigua. (D5) Coge la Llave del interior del cofre. Sube en la vagoneta, pulsa el interruptor y vuelve a subir a la vagoneta. (E6) Baja por las escaleras. Avanza hacia la izquierda y sube por las escaleras que hay al final. (C3) Ve hacia el Este, acaba con los enemigos y recoge el Mapa de la Mazmorra. Después, vuelve hacia el oeste dos pantallas, una hacia el Norte y otra hacia el Oeste. (A2) Coge los Guantes Magnéticos y, con la ayuda de estos, coloca la Bola sobre el interruptor. Sal de la habitación y baja por las escaleras que hay en C3. Coloca bombas sobre los bloques agrietados y sigue hacia la izquierda. Sube por las escaleras que hay al final del pasillo. (C4) Empuja la estatua tres veces hacia abajo, dos hacia la derecha y una hacia arriba. Ve hacia el Sur y luego hacia el Oeste. (B5) Coge las 100 Rupias del cofre. Ve al Norte, acaba con los enemigos y sigue hacia el Oeste. (A5) Destruye a los Caballeros y abre los cofres que aparecerán en el mismo orden en que eliminaste a los primeros. Así conseguirás 1 Rupia, 10 Bombas, 4 Semillas de Fuego y una Llave. Sal de la habitación y ve dos pantallas hacia el Sur. (B6) Destruye a los enemigos, ve al Oeste, coge la Brújula y ve a B8. (B8) Colócate sobre la baldosa amarilla y utiliza el Guante Magnético para pasar al otro lado. Sube a B7 y coge la Llave. Avanza hasta D7. (D7) Coge la vagoneta de la izquierda y ve hasta C6. (C6) Utiliza el Guante Magnético para pasar al otro lado de la habitación. Lleva a **Link** hasta D5 y, desde allí, dos pantallas al Oeste, dos al Norte, una al Este y otra al Norte. (C4) Baja las escaleras y sigue hacia la derecha hasta encontrar las escaleras de salida. (E6) Coge la vagoneta que está en la parte inferior de la pantalla. (D7) Coge la Llave y vuelve a subir a la vagoneta. (D7) Ve hacia la derecha, donde se encuentra el Mini-Jefe de la Mazmorra, **Syger**. (F6) Para acabar con **Syger**, esquívale cuando esté en forma esférica y golpéale en la Bola que aparece cuando quede estático. Cuando **Syger** desaparezca, ve al norte y



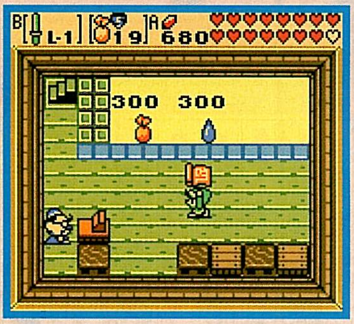

después Este, Norte, Oeste y Oeste. (F5) Utiliza el Guante Magnético para colocar la bola en la parte izquierda de la pantalla. Vuelve a F5 y ve hacia el Oeste. (E5) Utiliza el Guante para colocar la bola sobre el interruptor. Sigue hacia el Norte. (E4) Utiliza la Bola, junto con el Guante magnético, como escudo para alcanzar la puerta. Pasa por ella. (E3) Baja las escaleras y coge la Llave del Jefe que está al final del pasillo. Vuelve a D5 y baja por las escaleras. (E3) utiliza el Guante Magnético para alcanzar la puerta Norte y enfrentarte a **Digdogger**. (E2) Utiliza la bola, junto con los Guantes Magnéticos, para golpear a **Digdogger**. Cuando se descomponga en varios seres, golpéales con la Espada. Si vuelve a recomponerse, realiza de nuevo la misma rutina. Acaba con él y recoge la quinta Esencia de la Naturaleza: Calor Nutriente.

**OBJETOS NIVEL 5**

| CELDA | OBJETO |
|---|---|
| C8 | Entrada |
| E1 | Esencia: Calor Nutriente |
| A2 | Guantes Magnéticos |
| E2 | Contenedor de Corazón<br>Jefe: Digdogger |
| D3 | Mapa |
| E3 | Llave Jefe |
| A4 | Llave |
| D5 | Llave |
| A6 | Brújula |
| C6 | Llave |
| F6 | Mini-Jefe: Syger |
| B7 | Llave |
| D7 | Llave |

SUPERGUI






◄ se encuentra la cerradura que da acceso a la cuarta mazmorra, la del Dragón Danzante. Déjate caer por el precipicio y cambia a la estación veraniega. Entra en la mazmorra en busca de una nueva Esencia.

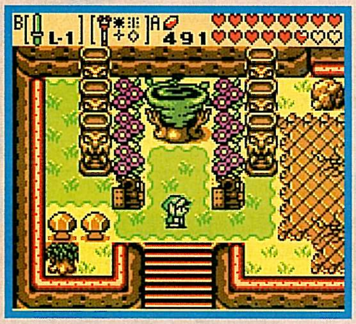



## CALOR NUTRIENTE

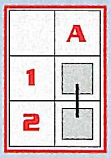
**Maku** ha visto en sus sueños un lago con forma de gafas. La pista es evidente, puesto que el cartel que hay al norte en Pueblo **Horon** indica claramente el lugar en que éste se encuentra. Dirige a **Link** a H10, al norte de Pueblo **Horon**. Desde allí ve a Este, Sur, Este y Sur. Entra en la nueva puerta que comunica **Holodrum** con **Subrosia**. Ya en **Subrosia**, ve tres pantallas al Sur, dos al Oeste, una al Norte y otra al Este. Coge la Flor Bomba con el Brazalete y regresa a la pantalla K6, que está justo debajo de la que te sirvió de entrada a este inframundo. Desde allí, ve dos pantallas al Oeste y una al Norte. Coge la piedra y salta los huecos (utilizando Semillas de Pegaso) para, desde allí, ir de nuevo al Templo de las Estaciones, en esta ocasión a la torre Noreste (no deberías tener mayores problemas en llegar allí). En la entrada, un par de ciudadanos de **Subrosia** utilizarán la Flor Bomba para despejar la entrada. Entra y consigue el último Poder del Cetro: otoño. Regresa al mundo de **Holodrum** por el mismo lugar por el que llegaste. Desde J12, ve al Norte dos pantallas, cambia a la estación otoñal. Sigue hacia el Norte, luego al Este. Allí, retira las setas con el Brazalete y accederás a la quinta Mazmorra.

## LAS CUATRO JOYAS DE TARM

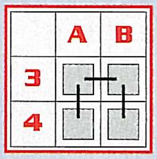
**Maku** ha tenido una nueva visión: ha visto a **Link** rodeado ruinas. A falta de



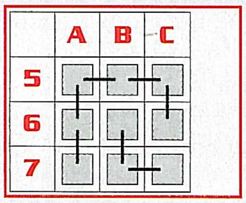
## NIVEL 6 - RUINAS ANTIGUAS




(C14) Ve dos pantallas al Norte y otras dos al Este. Coge las cinco rupias del cofre y ve hacia el Sur. (E13) Coloca una bomba en la pared Sur y coge todas las rupias que hay en E14. Vuelve a C12 y entra en la plataforma giratoria. Esta vez, **Link** irá hacia el Oeste. Luego sube una pantalla hasta B11. (B11) Tira al escarabajo al abismo para que no te moleste. Después, utiliza los Guantes Magnéticos para colocar la bola sobre el interruptor. Al hacerlo aparecerá una Llave. Cógela y ve dos pantallas al Sur. Sube por las escaleras de la izquierda y coge el Mapa de la Mazmorra, que está en B12. Vuelve hacia el Sur. (B13) Mueve el bloque para que se abra la puerta y sigue hacia el Este. (C13) Utiliza la Llave y continúa hacia el norte, donde llegarás de nuevo a la plataforma giratoria. Ahora sigue la siguiente ruta: Este, Este, Sur, Oeste, Oeste, Oeste, Norte y Este. Estarás de nuevo en la plataforma giratoria, en C12. Entra en ella para ir hacia el Norte. (C11) Coloca la bola magnética sobre el interruptor. Aparecerán unas escaleras en la pared Norte. Sube por ellas. (C8) Ve hacia el Sur (C9) Coge la Llave. Vuelve a la habitación anterior y deja caer a **Link** por el hueco que hay en la parte inferior de la habitación. (C11) Ve hacia el Sur, entra en la plataforma giratoria (hacia la izquierda), Oeste, Sur Este, Norte, plataforma giratoria, Oeste, Sur, Este, Norte y plataforma giratoria. Yendo al Este estarás en D12. Utiliza la Llave y ve hacia el Norte. (D11) Coge la Brújula que está en el cofre de la izquierda. Ve a E11, utiliza Semillas de Pegaso, activa el interruptor y sal corriendo hacia la pasarela que aparece. Baja por las escaleras que hay en la habitación contigua. (D8) Coge las 10 Bombas y coloca una de ellas en las grietas de la pared Sur. Entra por el hueco. (D9) Coge las 5 Rupias del cofre y sigue hacia el Oeste. (C9) Coloca la cama elástica en la baldosa morada y salta sobre ella. **Link** aparecerá en la tercera planta. (B6) Ve hacia el Sur y hacia el Este. (C7) Coge el Bumerán Mágico, que le permitirá a **Link** acabar con enemigos como las estatuas y recoger objetos a distancia. Ve al Oeste y déjate caer por el hueco (C13) Ve hacia el Norte, toma la plataforma giratoria hacia la izquierda, baja hacia el Sur, sube por las escaleras de la izquierda y sigue hacia el Oeste. (A12) Pulsa el interruptor que hay en la esquina inferior izquierda para abrir la puerta y ve

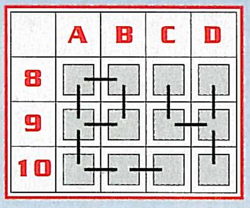



hacia el Norte. Utiliza el Bumerán Mágico para golpear la bola de cristal. Aparecerá una puerta en la pared Norte por la que debes bajar. (A8) Ve hacia el Sur. (A9) Utiliza el Bumerán de nuevo para activar la Bola de Cristal, ve hacia el Sur y déjate caer por el hueco de la esquina. (A13) Ve hacia el Sur y vuelve a subir por el pasillo de la derecha. Utiliza el Tirachinas con Semillas de Fuego para encender las antorchas. Sube por las escaleras que aparecen. (A10) Utiliza una Semilla de Pegaso y ve al Este. (B10) Corre a toda velocidad y salta para evitar los pinchos, ya que el pasillo se irá estrechando. Deberías llegar a A10 de nuevo, aunque en la parte de la habitación en la que se encuentra el cofre con la Llave del Jefe. Sal de la habitación y baja por las escaleras que hay en B10. (A7) Acaba con los enemigos y arrastra el bloque superior-izquierdo hacia arriba. (A6) Déjate caer por el hueco. (B9) Coge la Llave del interior del cofre y utiliza la Cama Elástica para volver a la planta superior. (A6) Utiliza la Llave para entrar en la habita-

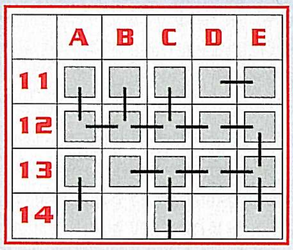



ción de **Vire**, el Mini-Jefe de la Mazmorra. (A5) Acabar con él es lo más sencillo del mundo. Tan sólo tienes que atacarle con la Espada cuando se acerque. Si te dispara, repele los impactos con la misma Espada. Cuando se di-






vida en dos, un golpe de Espada a cada uno bastará para acabar con ellos. Con **Vire** vencido, utiliza una Semilla de Pegaso y corre hacia el Este sin parar hasta que llegues a C5. (C5) Salta los rodillos, pulsa el interruptor y ve hacia el Sur. (C6) Pulsa uno de los interruptores. Pueden pasar dos cosas al hacer ésto: una, que aparezcan unas escaleras, por las que deberás subir; y dos, que aparezcan un buen número de enemigos. Elimínalos y aparecerá igualmente la escalera. (B4) Ve hacia el Norte. (B3) Utiliza la Bola Magnética para aplastar a los escarabajos y continúa hacia el Oeste. (A3) Utiliza el




Bumerán Mágico para golpear las tres esferas de cristal. Sigue hacia el Sur. (A4) Empuja la Cama Elástica cuatro baldosas hacia la derecha y dos hacia abajo. Salta sobre ella. (A2) Dispara a la bola de cristal y déjate caer de nuevo por el hueco. (A4) Sube por las escaleras que han aparecido. (A2) Desplaza hacia la derecha el bloque piedra y utiliza la Llave del Jefe en la puerta. Al otro lado espera **Manhandla**. (A1) Para acabar con este sexto Jefe, deberás utilizar el Bumerán Mágico, con el que tendrás que golpearle las hojas cuando éstas se abran para disparar. Cuando se le hayan caído las cuatro deberás seguir golpeándole con el Bumerán hasta que se divida en dos y deje ver su núcleo. Con un golpe de Espada pasará a mejor vida. Toma el Contenedor de Corazón, sube las escaleras de la pared y recoge la sexta Esencia de la Naturaleza: Viento que Sopla.

mejores pistas, Dirígete al Mercado de **Subrosia** y compra el Carné de Socio por 5 minerales. Utilízalo para entrar en la trastienda de la tienda (valga la redundancia, como se suele decir) de Pueblo **Horon** y comprar el Mapa del Tesoro. En él se refleja el lugar donde se encuentran las cuatro joyas que permiten acceder a las Ruinas Tarm. El primero está en F12. Para llegar hasta allí, ve a G10 y, desde allí, una pantalla al Sur, una al Oeste y, de nuevo una al Sur. Entra en el tronco del árbol y obtén la Joya Redonda. La Joya Piramidal está en la pantalla que da acceso a la cuarta Mazmorra, la del Dragón Danzante. Deberás sumergirte en el agua, concretamente en la esquina superior derecha. La tercera joya está en C13. Pero antes, deberás cambiar a la estación invernal en A8. Coloca una bomba en la entrada a la cueva y consigue la Joya Cuadrada. La cuarta y última Joya está en la Costa Oeste, en E16. Para llegar hasta ella, enciende, con ayuda del Tirachinas, la antorcha que hay en E15, en la playa. Pasa a través de la pasarela y utiliza Semillas Misteriosas sobre la interrogación que hay en la arena. Al hacerlo aparecerá un *Moldorm*. Mátalo para que emerja un cofre con la Joya en «X». Utiliza





una Semilla Tifón para trasladar a **Link** al Árbol de Pegaso (C8), en el Pantano Spool. Desde allí ve al Este y luego al Norte. Introduce las cuatro joyas para abrir el portón. Ve al Norte, cambia al verano y escala por la enredadera. Ahora, ve al Oeste, baja por las ▶



**OBJETOS NIVEL 6**

| CELDA | OBJETO |
|---|---|
| C14 | Entrada |
| A1 | Cont. de Corazón |
| | Jefe: Manhandla |
| A5 | Mini-Jefe: Vire |
| C7 | Bumerán Mágico |
| D8 | 10 Bombas |
| B9 | Llave |
| C9 | Llave |
| A10 | Llave Jefe |
| B11 | Llave |
| D11 | Brújula |
| B12 | Mapa |





# supergui



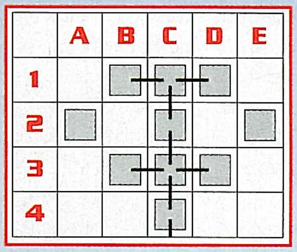




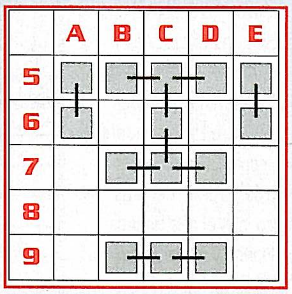

◄ enredaderas y empuja la estatua del Caballero. Aparecerá una escalera en la pared. Vuelve al tronco y cambia al invierno. Sube por la escalera que apareció en la pantalla de la estatua. Cambia a invierno, mueve la estatua inferior y cambia a todas las estaciones, hasta que sea de nuevo invierno (la estatua habrá quedado sumergida en el hielo). Sigue hacia el Norte, cambia al otoño y retira las setas. Ahora avanza una pantalla hacia el Oeste, otra hacia el Sur y, de nuevo, una hacia el Oeste. Estarás en los Bosques Perdidos (A5). Ahora sigue estos pasos al pie de la letra, si no nunca saldrás del bosque: Cambia al invierno y ve hacia el Oeste, cambia al otoño y ve al Sur, cambia a la primavera y ve a Este, y para terminar, cambia al verano y ve hacia el Norte. Ahora, ve dos pantallas al Norte, una al Este, cambia al invierno, ve al Sur, luego al Este, dos al Norte y una al Este. Mueve la estatua que hay más abajo y déjate caer por el hueco. Cambia a la primavera, entra en la flor para que **Link** sea impulsado a la pantalla superior. a continuación, ve hacia el Oeste y entra en la sexta mazmorra.



## NIVEL 7 - CRIPTA DEL EXPLORADOR




Ve al Norte, Oeste, arriba, Este, Norte y Norte. (C1) Ve hacia la derecha rápidamente ya que, si se apagan las antorchas, serás enviado de inmediato al comienzo del nivel. (D1) Acaba con los Magos y coge la Llave que cae. Vuelve a C3 y utiliza la Llave en la puerta de la derecha. Entra. (D3) Destruye a todos los enemigos y recoge el Anillo del cofre. Sube las escaleras de la izquierda y ve hacia el Oeste y luego hacia el Norte. (C2) Dispara Semillas de Fuego a las antorchas. Aparecerá **Ghini** por primera vez. Golpéale varias veces con la Espada para que te deje en paz. Déjate caer y sigue hacia el Norte. (C1) Ahora, con toda tranquilidad (las antorchas ya no se apagan) coloca una bomba en la pared Oeste y coge la Brújula de la habitación contigua. Retira los rodillos con la ayuda del Brazalete y baja por las escaleras. (C5) Ve hacia el Oeste. (B5) Pulsa el interruptor. Empuja la cama elástica dos baldosas hacia abajo y una hacia la izquierda. Salta sobre ella, intenta caer sobre el botón y déjate caer de nuevo. Coge la Llave que hay sobre la baldosa azul. Vuelve a C5 y destruye las estatuas con el Bumerán Mágico. Una de ellas, que no podrás destruir, deberás colocarla sobre el botón para abrir la puerta Sur. Ve por ella. (C6) Baja por las escaleras que hay a la derecha. (C11) Cruza la habitación sobre la plataforma verde y ayúdate de los Guantes Magnéticos para alcanzar el otro extremo. Utiliza una Semilla de Pegaso y corre hacia el Norte, para después girar hacia izquierda. (B1) Ahora, pulsa los cuatro botones que hay en el suelo en el siguiente orden: fila izquierda, botón inferior; fila inferior, botón izquierdo; fila izquierda, botón superior; fila inferior, botón derecho. Coge la Llave que caerá sobre la baldosa azul y vuelve a la planta B1F por el mismo camino por el que llegaste. (C6) Ve hacia el Sur utilizando la Llave en la puerta. (C7) De los tres bloques de la izquierda, mueve el de arriba y el de abajo hacia la derecha, y el del centro hacia arriba. De los tres bloques de la derecha, mueve el superior y el inferior hacia la izquierda y el central hacia abajo. Ahora empuja la Cama Elástica tres baldosas hacia la izquierda y una hacia arriba. Salta sobre él y ve hacia el Oeste. (B3) Coge el Mapa de la Mazmorra y vuelve a la planta B1F. (C7) Sal de la habitación por la puerta Este. (D7) Utiliza una Semilla de Pegaso para poder correr y encender las cuatro antorchas con el Tirachinas. Aparecerá otro **Ghini** (hermana del primero), al que deberás destruir de nuevo con la Espada. Avanza dos pantallas hacia el Oeste. (B7) Sumérgete para esquivar los rodillos y baja por las escaleras. (B12) Ve hacia el Oeste. (A12) Destruye al caballero que está en tu orilla y utiliza el Guante Magnético para lanzar a los otros dos al abismo. Cruza el puente que aparecerá y sigue hacia el Norte. (A11) Golpea la Esfera de Cristal con la Espada para que los imanes comiencen a girar. Ve al Sur, cruza el puente y vuelve a subir al Norte. (A11) Utiliza los Guantes Magnéticos junto con los imanes para llegar a las camas elásticas que hay a la izquierda de la habitación (desde tu posición no las ves). Salta sobre la cama azul, destruye a los Estalfos y déjate caer de nuevo por el hueco. Salta sobre la cama roja para llegar hasta la planta 1F. (A2) Atraviesa la habitación, saltando los pinchos, y déjate caer por el hueco que hay en la parte superior de la estancia. (A6) Estás de nuevo en la Planta B1F.




Ve hacia el norte. (A5) Alcanza el cofre que hay en el centro de la habitación para coger de su interior la Capa de Roc (que sustituirá a la Pluma de Roc). Vuelve al Sur, déjate caer por el hueco y, desde allí, sigue a la siguiente ruta: Sur, Este, sube las escaleras, Este, Norte y ba-



## LA CAMPANA DEL CAPITÁN

Ya con la sexta Esencia, **Maku** tendrá una nueva visión. En este caso se trata de un cementerio que está al Oeste de Pueblo **Horon**. Según **Maku**, **Link** tendrá que encontrar una forma de llagar hasta allí a través del mar. Lleva a **Link** a Publo **Horon** y ve hacia los Suburbios del Este. Gira hacia el Sur y después un par de pantallas hacia el Este, donde encontrarás a un esqueleto pirata con el que deberás hablar. Ahora, dirígete a Monte Cuco (O2), donde se encuentra una de las entradas al inframundo de **Subrosia**. Allí, ve hacia el Oeste y luego hacia el Sur, para entrar en la Casa de los Piratas y hablar con el Capitán, que te contará algo sobre una campana que ha perdido y que necesita recuperar para reflotar el barco. Sube por las escaleras y habla con el marinero de la derecha, que te enseñará una combinación con los cajones de los armarios. Suponiendo que, de izquierda a derecha, se numera como 1, 2, 3 y 4, la que te entregará será 33211444. Sube al tejado de la casa y vuelve a **Holodrum**. Activa la palanca y sal de la cueva. Estarás en Pueblo **Horon**. Ve hacia el ▶

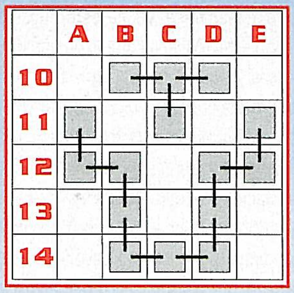
**OBJETOS NIVEL 7**

| CELDA | OBJETO |
|---|---|
| C4 | Entrada |
| B1 | Brújula |
| D1 | Llave |
| B3 | Mapa |
| D3 | Anillo Mágico |
| A5 | Capa de Roc |
| B5 | Llave |
| D5 | Llave |
| E5 | Llave Jefe |
| C9 | Cont. Corazón<br>Jefe: Gleeok |
| B9 | Esencia: Sem. Vida |
| B10 | Llave |
| D12 | Llave |
| C14 | Mini-Jefe: Poes |



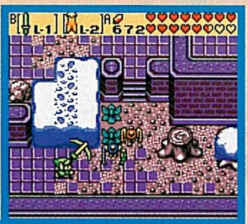



ja las escaleras. (C11) Utiliza la plataforma y los guantes, como anteriormente, para llegar a la puerta. (C10) Ve hacia el Este. Utiliza la nueva Capa de Roc para salvar los obstáculos que antes eran insalvables. (D10) Acaba con los tres enemigos magnéticos y mueve la Cama Elástica que aparecerá hacia arriba, hasta que no avance más. Salta sobre ella e intenta caer sobre la plataforma verde. (D5) Utiliza el Guante Magnético para colocar la Bola sobre el interruptor que hay más abajo, pegado a la pared (aunque no lo veas, está ahí). Coge el contenido del cofre, que en esta ocasión es una Llave. A continuación, sigue hacia el Oeste, Sur, Sur y Oeste. Baja las escaleras. (B12) Espera a que dejen de lanzar baldosas y abre la cerradura. Ve saltando de plataforma en plataforma hasta llegar a la puerta que hay en la pared Sur. Después, ve dos pantallas más al Sur y sigue el pasillo hacia la derecha y luego arriba, para enfrentarte a dos *Moldorms*. Cuando acabes con ellos, se abrirá la puerta. Entra por ella. (B14) Utiliza la Capa de Roc para llegar hasta el interruptor. Después, retira el bloque y sal por la puerta de la derecha. Allí te espera **Poes**, el Mini-Jefe de la mazmorra. (C14) En esta ocasión son los dos hermanos, pero con una dificultad añadida. Deberás mantener las antorchas encendidas ya que, de apagarse, serás enviado al comienzo de la mazmorra. Para dañarles, sólo es necesario que utilices la Espada. Sigue hacia el Este. (D14) Ahora sigue cuidadosamente las siguientes instrucciones. Sube por las escaleras que tienes debajo, baja por las de la derecha, sube por las de la derecha, bajo por las de abajo, coge una Rupia del interior del cofre, sube por las escaleras, baja por las que están más arriba, sube por las que están en la pared superior, baja por las de la derecha y... sigue hacia el Norte. (D13) Utiliza los imanes giratorios para alcanzar el extremo Oeste de la habitación y así poder continuar hacia el Norte. (D12) Acaba con todos los enemigos para conseguir una nueva Llave, que aparecerá en el centro. Deshaz todo el camino para volver a D12 pero en el extremo derecho de la habitación. Allí hay una puerta por la que ahora, con la Llave, sí podrás pasar. (E12) Ve hacia el Norte, baja por las escaleras y sigue hacia el Sur. Utiliza Semillas de Pegaso junto a la Capa de Roc para pulsar los tres botones en el orden correcto. Primero el que está al lado de una estatua, segundo el que tiene dos y tercero, obviamente, el que tiene tres. Al hacerlo se formará una nueva pasarela a la derecha




por la que se podrá pasar para seguir hacia arriba. (E11) Pulsa el interruptor y salta sobre la Cama Elástica. Intenta caer sobre la plataforma verde, en la planta 1F. Baja por la escalera de la derecha, coloca las dos esferas de color rojo y vuelve a subir. Monta en la plataforma verde y baja por las escaleras de la izquierda. (E6) Haz que la esfera superior quede azul y la inferior roja. Se abrirá la puerta. Entra por ella. (E5) Acaba con los *Stalfos* y aparecerá un cofre con la Llave del Jefe en su interior. Déjate caer y ve a una habitación al Oeste y dos al Sur. (D14) Sube por las escaleras de tu izquierda, baja por las de tu izquierda, sube por las que están en la esquina inferior derecha de la habitación e introduce la Llave del Jefe en la puerta que está al final del pasillo. Allí te recibirá **Gleeok**. (C9) Para acabar con **Gleeok**, el dragón de dos cabezas, debes golpearle con la Espada en una de las dos cabezas. Utiliza la Capa Roc para esquivar sus disparos y, al caer, poder darle. Intercala tus ataques: primero una cabeza y luego la otra. Si no lo haces así, cuando destruyas una de las cabezas, ésta tendrá tiempo de regenerarse antes de que acabes con la segunda. Una vez destruidas las dos, **Gleeok** se convertirá en esqueleto. Salta cuando el salte para que **Link** no se quede aturdido y utiliza la Espada para atacarle cuando pase a tu lado. Tras algunos golpes, **Gleeok** morirá y tendrás vía libre para coger el Contenedor de Corazón y la séptima Esencia: La Semilla de la Vida.









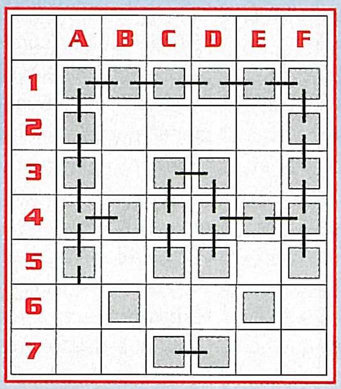
◄ Este, hacia el lugar donde charlaste con el primer pirata y habla con él. Cuando se marche, utiliza la combinación que te entregaron las calaveras de la puerta. Sigue hacia el Norte y entra en el desierto de **Samasa**. Ve al barco pirata que hay en O15 y entra. Habla con el pirata que está dentro, que te pedirá que le encuentres su Calavera. Ve al oasis que hay en P12 y coge la Calavera. Ahora, con la Calavera en la mano, busca por las arenas movedizas. Cuando la boca de la calavera comience a moverse, déjate caer por las arenas más cercanas. Tendrás ante ti la Campana «oxidada» del Capitán Pirata. Vuelve al barco pirata, entra, retira el bloque marrón y sube las escaleras. Estarás en **Subrosia**, aunque en una zona que todavía no has visitado. Ve a la Fragua de Subrosia para que le quiten el óxido a la campana. Ahora sí, con la Campana ya impoluta, entrégasela al Capitán Pirata. Después de toda la secuencia, el barco pirata amarrará en la costa Suroeste de **Holodrum**. Sal del barco y ve hacia el Norte. Entra en la casa, coge las bombas del cofre y coloca una en la pared de la derecha. Pasa por el hueco, sal de la casa y cambia al verano. Sal de la casa y ve dos pantallas hacia el Sur, dos hacia el Oeste y dos hacia el Norte. Baja por las escaleras y estarás en la séptima mazmorra: La Cripta del Explorador.



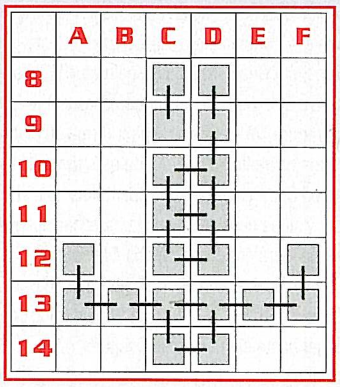




## NIVEL 8 - MAZMORRA DE LA DAGA Y EL ESCUDO




(A5) Ve al Norte y luego al Este. (B4) Dispara a la estatua con Semillas de Fuego. Retira los jarrones y coge la Llave que aparece. Ve al Oeste y dos veces al Norte. (A2) Acaba con los enemigos magnéticos y sigue hacia el Norte. (A1) Elimina a todos los enemigos. Para acabar con el Escarabajo, utiliza la Bola Magnética. Coge la Llave que aparecerá y sigue dos pantallas hacia el Este. (C1) Baja por las escaleras. (C8) Ve al Sur. (C9) Ten cuidado con la mano roja. Si te coge, te devolverá a la entrada de la mazmorra. Baja por las escaleras. Atraviesa las dos pantallas laterales con ayuda de la Capa de Roc. Sube por las escaleras. (A12) Ve al Sur. (A13) Acaba con los murciélagos de fuego, pulsa el interruptor y pasa por la puerta. (B13) Sube por las escaleras. (B6) Utiliza el escudo para poder atacar a los escarabajos con pinchos. Coge la Brújula del interior del cofre. Vuelve a B13 y utiliza la Llave en la puerta para seguir hacia el Este. (C13) Entra en la plataforma giratoria (saldrás por arriba), ve al Oeste, déjate caer y ve de nuevo al Este. Estarás otra vez en la plataforma giratoria. Entra para poder ir hacia el Sur. (C14) No ataques a nadie en esta pantalla. Espera a que la estatua comience a moverse. Cuando lo haga, dispárale con el Bumerán y sube por las escaleras. (C7) Ve a la pantalla contigua y coge el Mapa de la Mazmorra. Sin salir de allí, utiliza el Polo Sur para atraer a la Bola y colocarla debajo de las escaleras (con el bloque entre medias). Ahora, utiliza el Polo Norte para arrastrar la bola hasta el interruptor, que extenderá la pasarela de la derecha. Baja por las escaleras por las que viniste, acaba con la estatua y sigue hacia el Este. (D14) Sube por las escaleras. (D7) Ve al Oeste. (C7) Acércate a las estatuas para que vuelvan a la vida y acaba con ellos con ayuda del Bumerán. Desplaza el bloque inferior y coge, del interior del cofre, el Megatirachinas. Ve hacia el Este y salta a la pasarela que activaste con anterioridad, para así poder bajar por las escaleras que hay en el otro extremo de la habitación. (D14) Ve hacia el Norte, salta por la pasarela y ve hacia el Oeste. (C13) Entra en la plataforma giratoria. Esta vez irás hacia la derecha. (D13) Coge la Llave del interior del cofre. Vuelve a entrar en la plataforma giratoria y, en D13, utiliza el Guante Magnético para alcanzar la parte derecha de la habitación y salir por allí. (E13) Colócate a cierta distancia de las estatuas y utiliza el Súpertirachinas para impactar en todas ellas de una vez. Aparecerán unas escaleras por las que deberás subir. (E6) Utiliza Bombas para romper los bloques agrietados y llegar hasta el cofre. Dentro hay una Llave. Cógela y vuelve a la planta inferior. (E13) Entra por la puerta de la derecha para enfrentarte al Mini-Jefe del nivel, **Frypolar**. (F13) Arma a **Link** con el Súpertirachinas (cargado con Semillas Misteriosas) y el Brazalete. Cuando **Frypolar** esté en forma de fuego, dispárale semillas. Pasará a su forma de hielo, lanzándote bloques de hielo a los que deberás arrojar semillas para reducir su tamaño.





Coge el trozo de hielo resultante y espera a que **Frypolar** se esté convirtiendo a su forma de fuego. Lánzale el trozo de hielo para infringirle daño. Repite la operación tres o cuatro veces para acabar con él. Una vez eliminado, ve hacia el Norte. (F12) Más dificultades. Ahora hay que encender las siete antorchas casi a la vez. Para ello, deberás armarte con el Supertirachinas (cargado con Semillas de Fuego) y con Semillas de Pegaso. Utiliza estas últimas para tener más velocidad a la hora de desplazarte de un lado a otro. Si lo consigues, aparecerán unas nuevas escaleras por las que deberás subir. (F5) Sigue hacia el Norte. (F4) Para resolver el siguiente *puzzle*, vamos a numerar los tres bloques de hielo que hay. El de la izquierda será el 1, el del centro será 2 y el de la derecha, 3. Las instrucciones son las siguientes. Empuja el 3 hacia la derecha. Empuja el 1 hacia abajo, luego hacia la derecha y, finalmente, hacia arriba. Ahora empuja el 2 hacia la izquierda, abajo, derecha y arriba. Ahora empuja ambos bloques hacia la derecha y... ¡hecho! Aparecerán unas escaleras por las que, otra vez, deberás bajar. Atraviesa todo el pasillo y sal por las escaleras que hay al otro extremo. (D1) Pulsa el interruptor y ve hacia el Este. (E1) Corre todo lo que puedas hacia la derecha, tratando de evitar los pinchos. (F1) Utiliza el Bumerán para activar la Esfera de Cristal y extender el puente. Pasa por él y sigue hacia el Sur. (F2) Acaba con todos los enemigos y sigue hacia el Sur. (F3) Coge la Llave del Jefe. Sigue hacia el Sur y luego hacia el Oeste por la puerta hasta D4. (D4) Coloca una bomba en la pared Norte y pasa por el hueco. (D3) Memoriza el recorrido que hace la estatua y repítelo con precisión. Aparecerá una nueva Llave. Vuelve a la estancia anterior. (D4) Coge un cristal de hielo, ve hacia el Sur y lánzalo por la baldosa roja que hay (en realidad es un hueco). Vuelve a D4, coge otro cristal y monta en la vagoneta. (C3) Suelta el cristal, utiliza una Llave para quitar el bloque con la cerradura y lanza el cristal al hueco que hay justo detrás. Vuelve a subir a la vagoneta. (D4) Coge otro cristal y vuelve a la vagoneta. (C3) Suelta el cristal, activa la palanca y sube de nuevo a la vagoneta. (D3) Suelta el cristal dentro del hueco. Vuelve a subir a la vagoneta. (C3) Pulsa la palanca y sube por última a la vagoneta. (D4) Ve hacia el Sur. (D5) Baja las escaleras. (D12) Coge la Llave que hay en el cofre. Ve hacia el Norte y sube por las escaleras que hay a la derecha. (D4) Ve dos pantallas hacia el Este y una hacia el Sur. (F5) Coge la Llave y vuelve a D11. (D11) Ve al Sur y luego al Oeste. (C12) Coge las bombas y sube las escaleras. (C5) Monta en la vagoneta. (C4) Baja por las escaleras. Ve al Este, luego al Sur y finalmente sube las escaleras. (D5) Ve al Norte, coge un cristal y monta en la vagoneta. (C3) Ve hacia el Sur una pantalla y monta en la vagoneta. (C5) Lanza el cristal de hielo por el agujero de la va. Baja por las escaleras y avanza dos pantallas hacia el Norte. (C10) Utiliza la última Llave para abrir el bloque de piedra y ve hacia el Este. (D10) La entrada hacia el Jefe de la última mazmorra está ante ti. Su nombre: **Medelock**. (D9) Acabar con **Medelock** es relativamente sencillo (para lo que se supone de un enemigo de su nivel). Arma a **Link** con la Espada y la Capa de Roc. Utiliza de vez en cuando una Semilla de Pegaso, para que **Link** pueda correr detrás de **Medelock**. Todo lo que debes hacer es acercarte a él y golpearle con la Espada. Esquiva sus ataques saltando con la Capa de Roc. La séptima u octava vez que le golpees, **Medelock** claudicará. Con él muerto, la octava esencia espera en la sala contigua: Paso de las Estaciones.

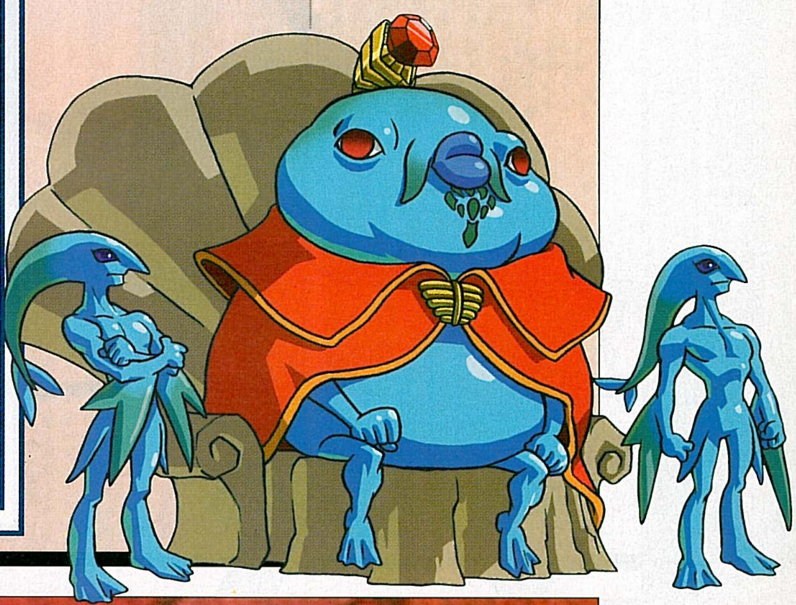
**OBJETOS NIVEL 8**

| CELDA | OBJETO |
|---|---|
| A5 | Entrada |
| A1 | Llave |
| D3 | Llave |
| F3 | Llave Jefe |
| B4 | Llave |
| F5 | Llave |
| B6 | Brújula |
| E6 | Llave |
| C7 | Megatirachinas |
| D7 | Mapa |
| D8 | Esencia: Paso de las Estaciones |
| D9 | Contenedor de Corazón<br>Jefe: Medelock |
| D12 | Llave |
| D13 | Llave |
| F13 | Mini-Jefe: Frypolar |



## LA ÚLTIMA ESENCIA

Malas noticias: **Maku** desconoce el lugar en el que puede encontrarse la octava Esencia. De todas formas, una exhaustiva investigación llevaría a la conclusión de que los Restos del Templo pueden esconderla. Por tanto, utiliza una Semilla Tifón para trasladar a **Link** hasta el Árbol de las Semillas de Esencia, al Norte de Pueblo **Horon**. Desde allí, ve al Sur, Oeste, Norte, Oeste, Norte, Norte, Oeste y Norte. Salta los huecos con la Capa de Roc y continúa hacia el Este, Norte y Este. Deberías estar en F3, en los Restos del Templo. Cambia al otoño, ve al Oeste dos pantallas y otras dos hacia el Norte. Baja por el pequeño pasillo de la derecha y baja una pantalla más hacia el Sur. Cambia a la estación invernal de nuevo. Ahora, ve al Norte y luego al Este, para finalmente bajar hacia el Sur, donde **Link** encontrará una nueva entrada al inframundo de **Subrosia**. Entra en la cueva que hay al Norte. Ve- ►





# superguias



rás a un ciudadano de **Subrosia** lanzando cosas a un agujero con lava. Haz lo mismo que él, aunque con algo más potente, una bomba por ejemplo. La lava fluirá en **Holodrum**, eliminando aquellos árboles que impedían a **Link** avanzar. Vuelve otra vez al mundo de **Holodrum**, ve hacia el Oeste y luego al Sur. Cambia al verano. Ve al Norte, dos pantallas al Este, Sur, Este, Norte y Oeste. Entra por la puerta. Utiliza los Guantes Magnéticos para alcanzar las escaleras que hay en la esquina superior derecha de la estancia. Mueve los bloques verdes para llegar a las escaleras que hay al otro lado de la habitación. Ve al Oeste y baja por unas nuevas escaleras. Sigue al Oeste, sube por las escaleras y de nuevo dos pantallas al Oeste (E1). Entra por la puerta y trasládate de nuevo al inframundo de **Subrosia**. Avanza hacia el Norte un par de pantallas y entra en la octava mazmorra: La Daga y el Escudo.





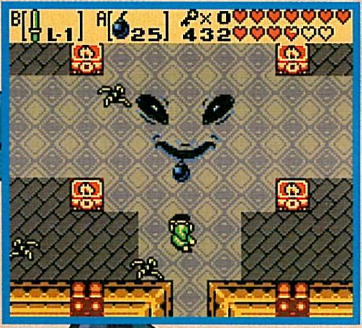
## EN BUSCA DE ONOX

El árbol **Maku** hablará, citando a **Link** ante su presencia, y le entregará «algo». Ese algo es la Semilla Maku, que permitirá a **Link** acceder al Pico Norte, donde se encuentra el Castillo de Onox. Utiliza Semilla Tifón para ir al árbol de Horon Norte y, desde allí, al Sur, Oeste, Norte, Oeste, Norte, Norte, Oeste, Norte, Oeste y Norte. La Semilla Maku te permite acceder, pero tras ello aparecerán las gemelas **Birova**, las Brujas de Gerudo. Ignóralas, avanza dos pantallas al Norte y entrarás al Castillo de Onox para acabar con todo.

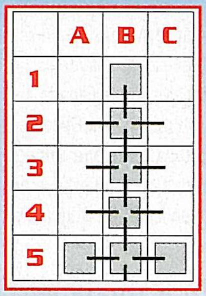




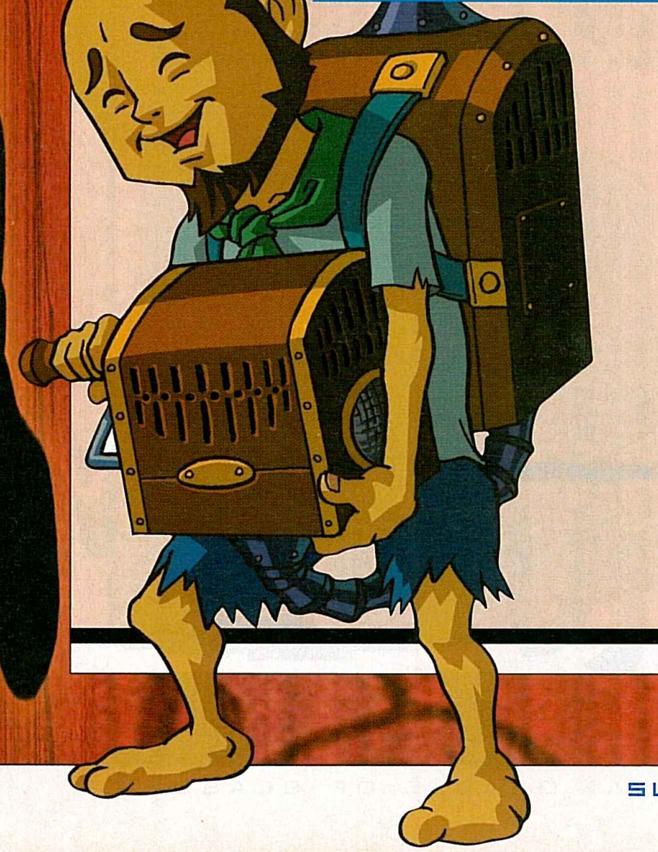


## CASTILLO DE ONOX




(B5) En esta habitación, como en las restantes, tienes la opción de ir hacia el Oeste o hacia el Oeste. En estas habitaciones hay un hada que repondrá toda tu energía, aunque después tendrás que esquivar las numerosas baldosas que te lanzarán. Si entras en estas habitaciones desde B2, B3 o B4, al salir **Link** aparecerá de nuevo en la entrada, en B5. Así pues, limítate a avanzar hacia el Norte. (B4) Acaba con los cinco magos y avanza hacia el Norte. (B3) Destruye a los caballeros y a las manos. Si te coge alguna de estas últimas, **Link** será enviado a la primera pantalla de la mazmorra, a B5. Una vez hecho, sigue hacia el Norte. (B2) Utiliza Bombas para acabar con el enemigo que aparece (una cara sobre el suelo). Necesitarás únicamente cinco impactos para acabar con él. Avanza hacia el Norte. (B1) Esta habitación sirve como avituallamiento para que **Link** llegue pletórcio de fuerzas y armamento al duelo con **Onox**. Hadas, bombas, semillas y corazones se esconden dentro de los jarrones. Avanza hacia el Norte y prepárate a enfrentarte con el mismísimo **Onox**, enemigo final de la versión normal de ***Oracle of Seasons***. Acabar con **Onox**, como podrás imaginar, es especialmente complicado. **Onox** se mostrará en dos formas diferentes, aunque el repertorio de ataques será bastante extenso. En su primera forma, **Onox** atacará con su mazo. Para dañarle, **Link** tendrá que utilizar el ataque especial con su espada. Tras varios impactos, **Onox** utilizará a **Din** para protegerse de tu espada. Será el momento en que **Link** deberá armarse con el Cetro de las Estaciones. Con éste empujará a **Din**, dejando el camino libre para impactar a **Onox** con la espada. Ten cuidado con los tornados que éste lanzará. Utiliza Semillas Tifón para esquivarlos. La última forma de **Onox** es casi imposible (te lo advertimos). Una inmensa serpiente cuyo punto débil está en el diamante que tiene en su frente. Nuestro único consejo es que te subas a sus manos para saltar y golpearle en la frente con la espada. Todo lo demás es pura cuestión de suerte.

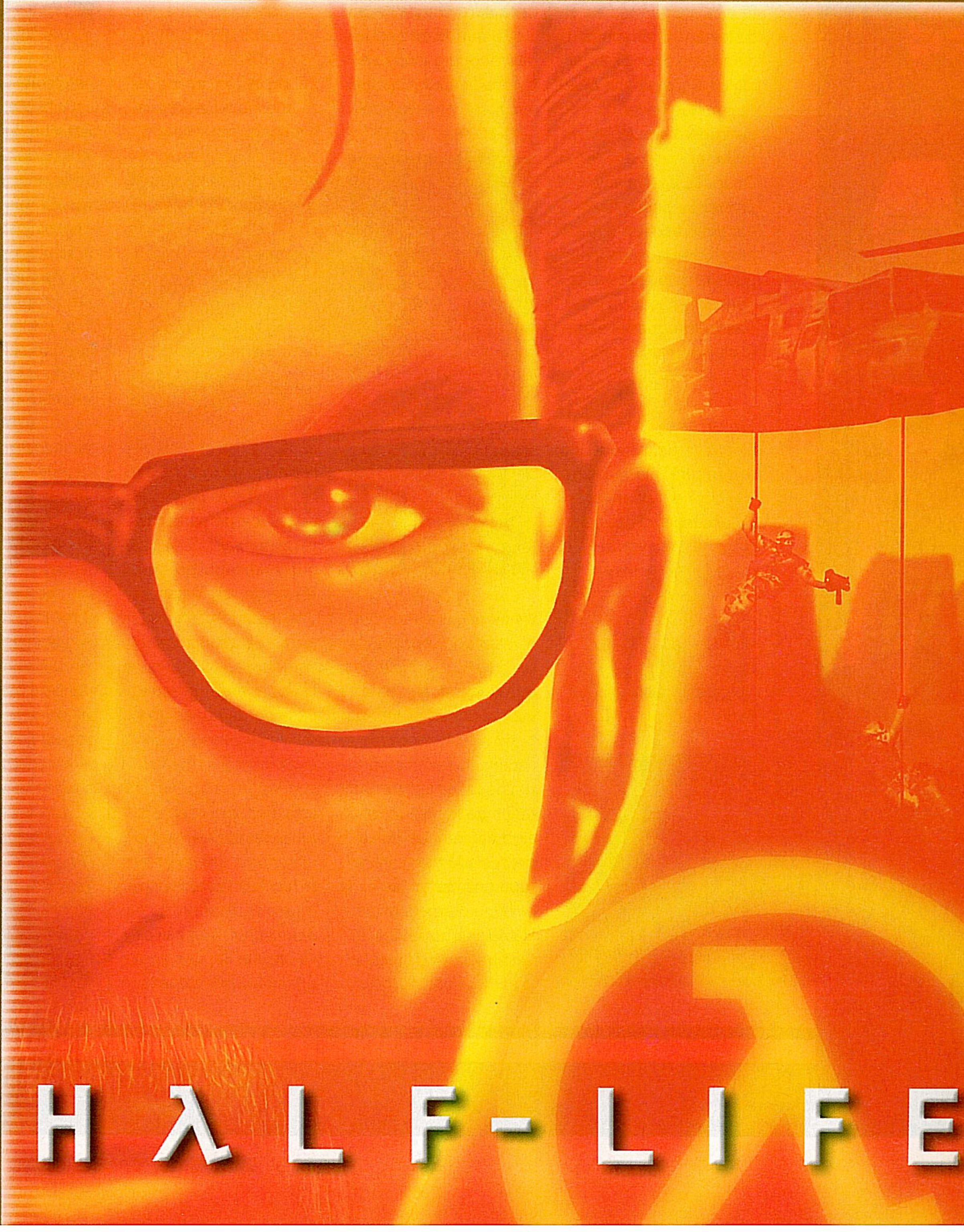


# super guía

SUPERJUEGOS

por **SANTIAGO BLÁZQUEZ**

Bienvenido al apasionante mundo de *Half-Life*. Prepárate para luchar contra un sinfín de enemigos llegados de otra dimensión y utiliza esta guía para poner un poco de orden en el caos organizado por las criaturas. Pero eso sí, ten cuidado allá por donde pises y no pierdas de vista todo lo que ocurre a tu alrededor, y es que en el universo *Half-Life* hasta las paredes pueden hacer que la vida de tu personaje sea muy corta.





## INTRODUCCIÓN

Bienvenido a los Laboratorios de Investigación *Black Mesa*, en Nuevo México. Tu nombre es **Gordon Freeman**, eres un doctor en Física Teórica que trabaja en las instalaciones como ayudante y te encuentras en el sistema de transporte dispuesto a empezar un día de trabajo en el que tienes que hacer un experimento con cierta muestra.
Después del viaje, lo único que tienes que hacer es esperar a que el tren se detenga y el guardia de seguridad te deje salir. Ve hacia las puertas y aguarda a que el vigilante las abra.

## MATERIALES ANÓMALOS

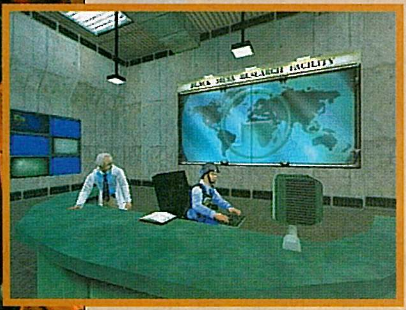
Llegas tarde, así que lo mejor será que te muevas deprisa. Después de escuchar al guarda, sigue la línea verde marcada en la pared hasta que llegues a la puerta de los vestuarios. Ve hasta el fondo de la estancia y a la izquierda verás una habitación con una mesa y varios trajes. Presiona el botón del centro del panel y corre hacia el traje HEV para ponértelo. Antes de salir de los vestuarios, busca la taquilla con tu nombre, «Freeman», y coge una célula de energía para el traje.
Sigue ahora la línea azul de la pared hasta llegar a otra puerta de seguridad y espera a que el guarda la abra. Llama al ascensor y usa los botones para bajar. En el nivel inferior encontrarás a tres científicos que te darán algunas instrucciones. Continúa tu camino y coge otro ascensor. Por el camino, escucha los comentarios de los científicos, algo parece que no va demasiado bien, sobre todo una cierta «secuencia de resonancia». Habla con otros dos investigadores y entra en la cámara de pruebas. Sube por la escalera y espera a que la protección del botón de la consola se abra. Púlsalo y baja otra vez. Verás una jaula, quédate ahí. Cuando la muestra haya subido, empújala hasta el centro y verás que algo ha ido mal, definitivamente mal.

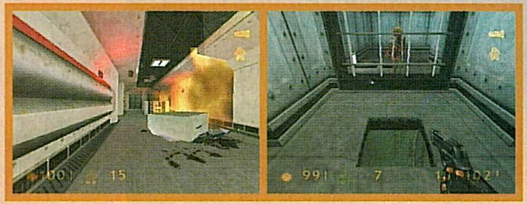




## CONSECUENCIAS IMPREVISTAS

Sal de la cámara y utiliza el escáner de retina averiado. Ten cuidado, mientras avanzas, con láser y armarios, estos últimos pueden explotar. Escucharás a dos científicos, cuando acaben de hablar usa a uno de ellos para que abra la siguiente puerta. Espera a la cuarta explosión y pasa agachado. En tu camino encontrarás una barra de hierro, cógela y rompe con ella la puerta del primer ascensor. Entra en el hueco y sube por la escalera de servicio. Si te das prisa conseguirás salvar al guarda, úsalo para que te ayude con los primeros *headcrabs* y zombies.
Una vez en la entrada, pasa por el hueco donde acabas de ver una explosión. Ten cuidado con las explosiones, los armarios que caen y los *headcrabs*. Sube al ordenador caído que hay al fondo y métete por el hueco de la pared. Avanza por los pasillos hasta que llegues a unas puertas. Coge la pistola del guardia caído y acciona el interruptor para abrirlas. Ten cuidado a tu derecha, aparecerán unos extraños perros. Da buena cuenta de ellos y avanza hasta otra estancia donde habrá algunos más. Usa la puerta de la derecha y sube por la escalerilla. Haz que el científico te ayude, pues abrirá una puerta donde encontrarás munición y algunas granadas.
Cuando llegues a un lugar con un agujero, presta atención antes de meterte a la puerta de la izquierda, hay un alien escondido, y mata al zombi que se ve al otro lado. Baja a las alcantarillas, busca una válvula y acciónala (antes de usarla, encuentra otro agujero en el techo para poder salir porque la estancia se llenará de agua y te ahogarás). Ya en la siguiente zona, verás una plataforma y un interruptor. Úsala para bajar al nivel inferior, pero ten cuidado con los *headcrabs* durante el descenso. Ahora verás que el camino está cortado. Sube por los tubos plateados hasta llegar a una rejilla de ventilación, rómpela, avanza hacia la segunda rejilla, hazla pedazos y déjate caer. Sigue por la puerta de la derecha y baja por la escalerilla. Llegarás a un sumidero con cajas y algunos enemigos (cuidado con el *bullsquid* y la lengua de los *barnacles*). Empuja las cajas hacia el agua y salta al otro lado. Continúa tu camino a través de escaleras y puertas y ándate con pies de plomo en la estancia de los contene-

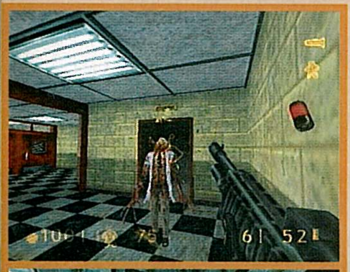




dores suspendidos (un descuido puede ser fatal). Cuando llegues a un ascensor, acciona el interruptor y habrás acabado el nivel.

### COMPLEJO DE OFICINAS

En esta fase encontrarás varios guardias que te serán de gran utilidad. Haz que te sigan siempre que puedas y las cosas serán algo más fáciles.
Rompe la rejilla que hay en la pared, métete en el conducto, gira a la derecha y sigue hasta caer en una habitación. Busca un interruptor para cortar la electricidad y vuelve al pasillo principal. Pasa ahora a través de la ventana y ve a la izquierda hacia unas cajas, rómpelas, coge la escopeta y ayuda al guardia para que te abra la puerta y puedas coger munición y un *kit* médico. Ve hacia la habitación inundada y entra por la ventana. Salta procurando no tocar el agua, apaga el interruptor, rompe la rejilla y avanza por el conducto. Ojo con el ventilador.
Usa las cajas metálicas para subir por la escalera, pero ten cuidado con la ametralladora de vigilancia al salir (puedes destruirla, aunque lo mejor es desactivarla con un interruptor que hay debajo de ella). Sube por las escaleras y ve hacia la puerta con la indicación «Exit». Cuando llegues a una puerta atrancada rompe las maderas con la barra de hierro, llegarás a una cámara refrigerada a la que puedes entrar accionando la palanca de la puerta.
Busca un interruptor rojo y acciónalo, verás que un montacargas empieza a moverse. Para subirte a él y pasar al otro lado, tienes que usar la escalerilla de la entrada y avanzar sobre las estanterías. Sigue por los conductos de ventilación, dando buena cuenta de los *headcrabs* y *barnacles* que querrán «saludarte», hasta que salgas a unas escaleras. Sube por ellas y, cuando veas el hueco del ascensor, prepárate para iniciar una serie de saltos y trepar por las escalerillas (salva antes la partida). Cuando estés arriba, sobre el ascensor, rompe la rejilla de servicio y entra en él.







### ENEMIGOS A LA VISTA

Esta zona resulta especialmente peligrosa por la gran cantidad de ametralladoras de vigilancia accionadas por detectores y minas láser que hay, además de un buen número de cajas por las que tendrás que trepar. Lo más fácil es acercarse agachado y destruir las ametralladoras con la escopeta, aunque si tocas los rayos rojos de los detectores será más difícil. En cuanto a las minas, asegúrate de estar a la mayor distancia posible y dispáralas para que exploten. Ah, y para hacer las cosas más fáciles, se materializarán algunos *headcrabs* y *aliens*. Eso sí, en los primeros pasillos encontrarás un bonito rifle de asalto M4.
Tras pasar por algunos corredores, nada más trepar al tercer montón de cajas verás que el suelo tiene un aspecto verdoso y, al fondo, el hueco de un ascensor. En la parte derecha de la estancia hay dos ametralladoras que deberás destruir con granadas, así que baja con cuidado de las cajas y procura no resbalar o irás a parar al hueco.
Avanza por el corredor, sube por dos escalerillas y sigue hasta que veas a un marine disparando contra un científico. ¿Pero no se suponía que el ejército venía a ayudar? Ya ves que no, elimina al marine y sube al ascensor.
Nada más detenerse el ascensor enfréntate a los 3 marines que hay en el almacén, sube por las escaleras y atraviesa el puente (cuidado con los *barnacles* del techo). Sigue por el pasillo de la derecha y utiliza las dos cintas transportadoras. Al fondo de la estancia hay un marine y en el pasillo inferior dos ametralladoras de vigilancia y una mina láser. Asegúrate de que todo vuela por los aires y avanza por ese corredor hacia un almacén donde verás otro grupo de marines haciendo de las suyas. Una vez eliminados, sigue adelante hasta que encuentres otro almacén y un pelotón de soldados a los que, lógicamente, deberás hacer pedazos. Coge el ascensor y prepárate para uno de los mejores momentos del juego.
En cuanto salgas del ascensor verás un avión que está bombardeando el patio y soltando marines. En el medio, ▶















hay un bunker en el que debes entrar, así que tienes que moverte rápido y actuar con precisión. Ya dentro, baja con cuidado por el pozo de ventilación, te seguirán algunos marines, y viaja por las conducciones hasta que veas un enorme ventilador a tus pies. Tienes que meterte por la rejilla que hay abajo a la derecha, por lo que debes evitar que las aspas te destrocen mientras bajas. Al llegar a la habitación, habla con el científico, abre la puerta del silo y ve hacia el interior.

### FOSO EXPLOSIVO

Ábrete camino hasta el elevador. Sube por la escalera de la derecha, usa el mando para activarlo y pulsa el botón para bajar. Salta al tren que verás esperándote y presiona la tecla



«Usar» (las teclas «Avanzar» y «Retroceder» te ayudarán a acelerar o reducir la marcha). Pon el tren a toda velocidad para evitar a los *aliens* y hará que choques con una barrera y vueles por los aires. Sal rápidamente del ácido radioactivo, elimina al *bullsquid*, sube por la escalerilla e introdúcete por el orificio que verás en la tubería. Sigue por encima de las conducciones y salta





hacia un pasillo que da a una enorme sala (ojo con el material radioactivo y con los dos *bullsquid*). Sal de la zona con el ascensor.
Ten especial cuidado con las cajas y barriles explosivos que hay en el silo. Camina por las pasarelas y abre la primera esclusa de seguridad, habla con el científico y atraviesa la sala de control agachado; no intentes pulsar el botón «Test Fire», pues no funcionará mientras los indicadores *Power*, *Fuel* y *Oxy* estén apagados.

Ahora viene una parte realmente difícil. Mientras camines agachado, la criatura no te detectará y, además, puedrás usar granadas para distraer su atención y eliminar obstáculos. Baja al segundo nivel, acciona la palanca para abrir el recinto y sigue las tuberías rojas y azules hasta el pasillo de la derecha. Rompe la rejilla, baja al alcantarillado y camina por la tubería. Gira a la izquierda y sube por la escalerilla hasta llegar a una puerta que se abre pulsando un botón. Baja por las escaleras hasta situarte frente al interruptor que activa el gigantesco ventilador, púlsalo y sube lo más rápido que puedas (guarda la partida antes, ya que te hará falta algo de coordinación). Espera a que el ventilador gire a toda velocidad y lánzate al vacío. La corriente de aire te hará subir, rompe los maderos y la rejilla y ábrete paso con la barra de hierro. Después, baja por las escaleras, entra en una sala en la que debes pulsar los botones *Fuel On* y *Oxy On*, sube por la escalerilla de la derecha y regresa siguiendo las

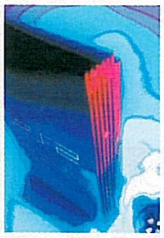




tuberías al pozo con la criatura.
Con el oxígeno y el combustible activados, ahora sólo falta la energía. Baja sigilosamente al tercer nivel del pozo, salta sobre la pasarela rota y corre hasta llegar a un ascensor. Sube a él y empieza a descender pero, tan pronto como se pare, salta a la escalerilla de la pared o será tu final. Baja por ella y salta desde las tuberías a la plataforma. Utiliza el sistema de transporte con cuidado, ya que la segunda cabina se mueve muy deprisa, y sube por las escalerillas para pulsar los interruptores que hay a ambos lados de la estructura superior. Retrocede sobre tus propios pasos, sube por la escalerilla del hueco del ascensor y alcanza la plataforma. Ahora debes regresar a la sala de control, así que ten cuidado con el agua (está electrificada), el ácido radioactivo, las pasarelas caídas y, cómo no, la criatura. Una vez en la sala de control, agáchate y pulsa el botón de *Test Fire*. Recuerda que todos los indicadores han de estar encendidos. Ve hacia el agujero que ha quedado donde estaba la criatura y baja por él dejándote caer. Antes de tirarte al agua, no olvides coger una bonita *Magnum* 357. Nada hacia el fondo y sube a la plataforma. Lo siguiente que tienes que hacer es ir caminando sobre las tuberías pasando de unas a otras. Llegarás a una más grande que tiene un orificio, pero antes de meterte por él y pasar al otro lado debes girar la rueda. Cruza con cuidado y sigue por el interior de la conducción hasta que veas una sección con un color diferente. Deja que se venga abajo y salta al interior de la habitación. Coge los *kits* médicos







que necesites, rompe las cajas para conseguir minas láser y prepárate para la próxima misión.

### ENERGÍA

No pierdas ni un segundo. Aprovecha que el monstruo está «distraído» con los marines y corre hacia el túnel de



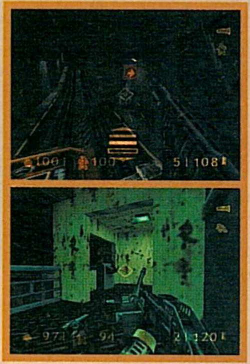
su izquierda. Sigue por el pasillo de la izquierda (cuidado con la cañería rota y los derrumbamientos), baja por la escalerilla metálica y continúa por el corredor hasta llegar a una puerta que se abre mediante una rueda giratoria. Sube por las escalerillas



y avanza por los corredores hacia el generador de energía. Ten cuidado en esta zona, ya que hay marines por todas partes (si quieres colocar algunas minas trampa no estará de más, ya sabes, «por si las moscas»).
Cuando veas un elevador, pulsa el botón para hacer que baje pero no subas a él. Dispara desde arriba a las bombas trampa y, ahora sí, usa el ascensor. Avanza y baja por la escalera de caracol hasta el sótano inferior que está inundado, ten cuidado de que las «anguilas eléctricas» no te ataquen, y continúa hasta las cajas que atrancan el motor. Rompe las cajas, sube por la escalera, ve hacia el control del generador de energía y activa el interruptor apagado. Sincroniza tu salida de la sala para que las descargas no te electrocuten. Ahora vuelve hacia el ascensor y elimina a los dos marines que bajan en él, sigue por los corredores matando todo lo que encuentres a tu paso y, cuando llegues a una escalerilla que da a una puerta atrancada marcada como «Track Control», sube por ella y entra en la sala.
Habla con el guarda caído, salta por la ventana y corre como nunca por el amplio túnel de la izquierda asegurándote de que el monstruo te sigue. Pasa entre dos enormes bobinas y activa el interruptor que hay a la derecha. La criatura quedará hecha añicos por la descarga, así que sal por la pequeña puerta y ve hacia el centro de las vías. Sube al tren y colócalo en la plataforma giratoria. Ahora sólo te queda volver a la habitación *Track Control*, accionar el interruptor, subir otra vez al tren y lanzarlo a toda velocidad contra la barrera.

### SOBRE RAÍLES

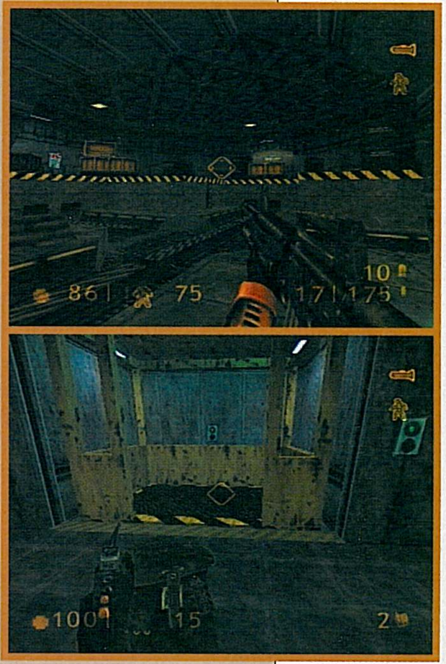
Escucha con atención lo que te dice el guarda de seguridad, y es que tu misión no es ni más ni menos que lanzar un cohete y llegar a cierto Complejo *Lambda*.
Cuando te deje pasar sigue adelante (puedes detener el tren para coger objetos o explorar a tus anchas), pero ten cuidado de no tocar el agua ni los raíles porque sufrirás daños. Además, también tendrás que agacharte en alguna ocasión para evitar tocar los cables.





Pasa el primer desvío y, cuando llegues al segundo, dispara a la señal para poder seguir recto. Nada más atravesar la estancia con los *barnacles* en el techo, reduce la velocidad y bájate en la primera parada. Sube por las escaleras y avanza con cuidado hacia las cajas. Detrás de ellas hay una ametralladora de vigilancia, destrúyela y acciona el interruptor, verás que el enorme gancho que bloqueaba el camino se desplaza. Ahora vuelve al tren y dispara a la señal del primer desvío para poder seguir tu camino. Justo antes de llegar a una plataforma giratoria, detén el tren, baja con cuidado, elimina a los marines que están esperándote y sube por las escalerillas de servicio. Continúa hasta el primer giro a la izquierda, para el tren y baja para explorar la zona y hacer frente a todos los marines (debajo de una de las escaleras hay una rejilla que se puede romper, coge el *kit* médico y las mochilas-bomba). De nuevo en el tren, avanza con precaución y destruye las minas a tu paso.

Sigue hasta el final, salta del vehículo y elimina a los marines. Encontrarás una puerta bloqueada por unos maderos, rómpelos y pide ayuda al guardia que hay dentro de la estancia. Justo a la vuelta de la esquina hay una ametralladora, no sirve de nada esconderse, así que corre y salta colocándote a su lado para liquidar al marine que la maneja. Si te ▶



s u p e r g u i



hace falta, antes de abrir las puertas blindadas y volar las minas que tienen detrás, sube por la estructura que hay sobre ellas y coge la carga de energía para el traje.
Ahora estás dentro del silo del cohete, baja con cuidado por las escalerillas y dirígete al siguiente tren. Esta vez el viaje no va a ser fácil, ya que hay detectores que activan ametralladoras de vigilancia, escombros que caen del techo y, cómo no, minas láser. Atraviesa la zona a toda velocidad y agachado hasta que pases un lanzacohetes. Para justo detrás de él y mata al soldado. Avanza con cuidado, el tren se detendrá ante una barrera bajada, sal de él y, cuando veas unas cajas metálicas a tu izquierda, trepa para subir a la sala donde se encuentra el control de la barrera. Desde esa estancia verás dos vías paralelas, baja hacia ellas y sube al próximo tren.
Cuando llegues a la próxima barrera ten cuidado con los marines y la ametralladora situada a







la derecha, acciona el interruptor y sigue tu camino. Ahora debes saltar del tren en marcha, justo antes de la plataforma giratoria, colocar una mochila explosiva en el ascensor, hacerlo subir y explosionar la carga. Utiliza el elevador y la escalerilla



metálica para llegar nuevamente hasta el tren. Prosigue tu camino hasta la próxima barrera (cuidado con los marines y con las cajas que atraviesan esta zona), pasa agachado y a toda velocidad a través de la segunda. Nada más rebasar el lanzacohetes, mata al soldado como hiciste anteriormente, continúa agachado por la parte electrificada, dispara a la señal del desvío para seguir recto y, por último, salta del tren antes de llegar al enorme hueco que se abrirá ante ti. Esta parte no es nada fácil, así que guarda la partida, muévete deprisa y no dudes en usar granadas. Baja con cuidado por la escalerilla para no activar el detector y elimina todas las ametralladoras de vigilancia, así como las minas láser. Continúa a pie hasta encontrarte con otro grupo de soldados y un nido de ametralladora. Una vez hayas acabado con ellos sigue adelante, atraviesa la zona exterior y abre las puertas reforzadas. Tras enfrentarte a un nuevo pelotón de marines y cruzar una nueva puerta, llegarás a una escalera con tres detectores y un buen número de explosivos (muévete con mucho cuidado y utiliza las cajas si es necesario), entra en la instalación y pulsa el botón de lanzamiento. La misión finaliza volviendo de nuevo a las vías. Entra por la puerta que ahora hay abierta a tu izquierda, baja por la escalerilla metálica y sube al tren.

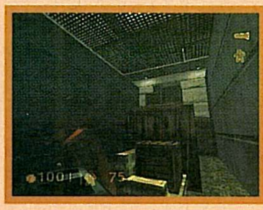
## CAPTURA

El tren no tiene intención alguna de pararse, así que lo mejor será que te agaches. Cae al agua con él y bucea hacia los barriles que hay en el fondo para soltarlos (golpea el candado con la barra), súbete después a ellos y salta hacia el pasillo iluminado en rojo para seguir



tu camino. Pronto saldrás al otro lado del pozo, donde está la torre semihundida. Tírate al agua y bucea (puedes perder algo de salud, pero no te preocupes) hasta llegar a una estancia con varios *barnacles* y una jaula colgada del techo. Sube por la escalerilla, habla con el científico y ve hacia la jaula.
Cuando hayas cogido la ballesta, la jaula se hundirá. Trata de matar al monstruo con las flechas (si no te atreves, utiliza granadas o mochilas antes de tirarte al agua), bucea hacia la rueda, gírala y sigue adelante por la puerta. Tras pasar por una habitación llena de *barnacles* llegarás a una zona con unos enormes pistones. Actívalos subiendo por la escalerilla y cruza al otro lado a través de ellos, o bien tira las cajas metálicas al suelo y empújalas para alcanzar la escalera oculta entre los cajones de madera. Después, habla con el científico, corre recto por la zona congelada, gira a la izquierda y baja por la escalerilla hasta que encuentres un ascensor. Nada más hablar con el guardia, éste morirá de repente. Prepárate para enfrentarte a tres asesinas enfundadas en un ajustado traje negro. Son muy rápidas, por lo que es aconsejable poner mochilas explosivas y hacer que vayan a ti, aunque también puedes intentarlo con granadas o con escopeta. Una vez eliminadas, sólo te queda ir a la plataforma superior, girar la palanca y abrir las puertas «Surface Access». Al entrar sentirás un golpe, el resto será oscuridad. Tan pronto como te despiertes en la prensa de residuos, trepa por las cajas antes de morir aplastado, introdúcete en el hueco de la pared y coge la palanca que hay al otro lado. Escapa de esta



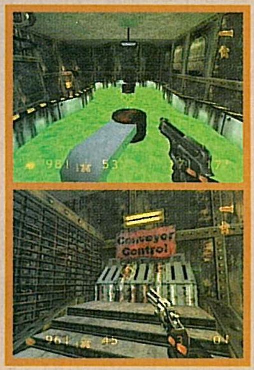




zona por la rejilla que encontrarás en el fondo del pozo.

### PROCESO DE RESIDUOS

Por fin en el exterior, aunque no te pongas demasiado contento porque ahora viene una completa serie de acrobacias y saltos. Camina hasta ver un depósito de agua, gira la rueda

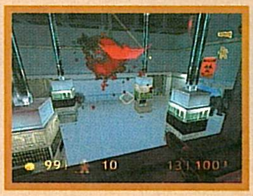


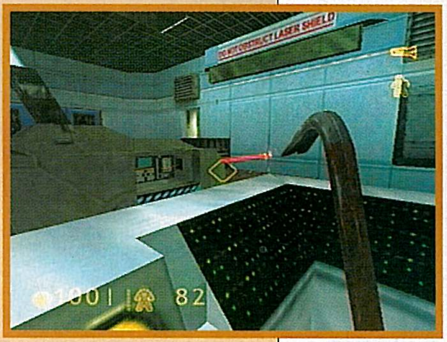


para vaciarlo, sube por la escalerilla y salta al interior (ensaya antes los movimientos porque tienes que hacerlo muy rápido).
Una vez hayas salido por la tubería, sube al contenedor y pasa con cuidado al interior de la siguiente conducción. Sigue haciendo equilibrios hasta que llegues a una sala llena de depósitos y brazos giratorios, avanza saltando y, a través de una nueva tubería, saldrás a una estancia con cintas transportadoras. Déjate llevar y, cuando caigas al agua, bucea hasta la próxima sala, pasa a la siguiente andando y bucea con cuidado hacia la sala de control (no olvides coger aire).
Asegúrate de que los tres mandos de «Conveyor Control» estén subidos, pulsa el interruptor que hay en el centro de la sala, salta a la cinta transportadora que más te convenga y, acto seguido, evita todos los obstáculos hasta llegar a una zona en la que tendrás que dejarte caer de una cinta a otra (toda esta secuencia de movimientos requiere gran coordinación, así que salva con frecuencia).
Avanza por las cintas y, cuando encuentres dos paralelas, déjate caer por la de la izquierda. En el momento que veas la mina láser tira una mochila a una distancia prudente, deja que llegue hasta ella y activa la carga. Sigue tu camino hacia la libertad, o al menos eso parecía.

### ÉTICA DUDOSA

En este conseguido nivel tendrás que enfrentarte a los marines y a unos enormes *grunts*. Ve con cuidado, pero no olvides que habrá situaciones en las que todo será más fácil si dejas que los *aliens* y los soldados luchen entre sí. Elimina a los perros con la *Magnum* 357 y dispara la bobina roja que hay sobre la verja para poder pasar a la estancia con el *grunt* encerrado en la cámara de cristal. Dispara al interruptor y corre por tu vida. En la siguiente sala puedes pulsar el interruptor de control para fulminar a los *headcrabs* encerrados; eso sí, nada más abrirse las puertas aparecerá un marine. Da buena cuenta de los soldados que custodian el *hall* y atraviesa la sala con más criaturas encerradas (puedes soltarlas y usar el botón de control para destruirlas). Sigue hasta llegar a una habitación grande con ordenadores y algunas minas láser. Vuélalas, corre hacia el nivel superior, deja que los *grunts* y los marines que aparezcan se aniquilen entre ellos





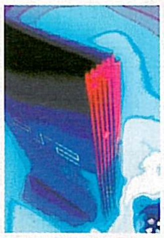
y remata tú la faena si alguno queda vivo.
Avanza por la puerta que acaba de abrirse, gira a la izquierda por el primer pasillo con escaleras (ten cuidado si rompes las cajas que verás justo antes porque hay una mina láser) y cuando oigas hablar a unos científicos y encuentres unas cajas a tu izquierda, apártate antes de que exploten. Tu objetivo es erradicar toda resistencia para pulsar cuatro botones que activan un láser, entrar en la habitación donde confluyen todos los rayos, llamada «Primary Laser», y desplazar la caja metálica lo más cerca que puedas del cartel «Do not Obstruct Laser Shield». Pulsa el botón dorado y aguarda a que se apague el rayo para colarte por el hueco y bajar por las tuberías al suelo de la sala.
Habla con los científicos y detén la máquina para que al menos uno pueda acompañarte hasta el *hall* y usar el escáner de retina para que puedas salir al exterior. Una vez fuera, elimina al marine y a las dos ametralladoras de vigilancia que hay sobre la puerta por la que acabas de salir, vuela las cajas explosivas y prepara el petate para el próximo nivel.



### TENSIÓN EN LA SUPERFICIE

Y nunca mejor dicho, porque lo primero que verás será un pelotón de soldados con cara de pocos amigos. Utiliza los barriles explosivos para ayudarte a eliminarlos pero ten cuidado de no sufrir daños. Seguidamente corre hacia el agua, bucea y sal para subir por la escalerilla de la torre y pulsa el botón «Turbine Control». Sumérgete de nuevo, gira la rueda que hay en el fondo de la pared de la presa y bucea a través del orificio (no pierdas de vista a la criatura submarina y vigila siempre la posición del helicóptero en todo momento). Cuando hayas llegado al final del ▶













canal, sube por la escalerilla, avanza por las tuberías y sigue hasta que veas una torre ante ti. Entra por la abertura que hay entre las rocas, lucha hasta alcanzar la torre y gira la rueda que hay dentro. Después, corre hacia el hueco que hace la piedra justo detrás de la señal «Storm Drain Hatch». Ahora estás en un campo minado, así que lo mejor será rodearlo por la izquierda disparando ante ti por si hay alguna mina cerca de la escotilla hacia la que debes saltar (ojo, el tiempo desde que giras la rueda hasta llegar a la escotilla es limitado, y ni el helicóptero ni los soldados te lo pondrán nada fácil). Asómate al final del conducto y, con cuidado de no caer al inmenso precipicio, elimina la ametralladora de vigilancia y todos los enemigos que puedas con la ballesta telescópica. Desciende calculando muy bien todos tus movimientos, sobre todo en la pasarela de cuerdas, y métete en el entrante que aparecerá a tu derecha para coger el lanzacohetes y derribar el helicóptero.









Cuando empieces a subir, hazlo con igual precaución hasta que puedas entrar por un nuevo conducto.

La siguiente fase es todo un desafío. Nada más salir de la tubería, asómate por las diversas escalerillas sin salir del nivel inferior y mata a los soldados a golpe de granadas. Para destruir el tanque deberás usar el lanzacohetes o sorprenderle por su parte posterior con mochilas explosivas. Pulsa el botón para abrir la puerta y destruye el siguiente tanque (te costará más, pero a su derecha hay una zona con soldados y municiones). ¿Podría ser peor? Pues sí. En cuanto pases la siguiente puerta, una nave alienígena dejará algunas criaturas. Hay francotiradores apostados en los edificios a los que deberás matar con granadas de tu M4, minas láser enterradas y unos barriles que tendrás que explosionar para no morir electrocutado antes de subir por la torre caída y colarte en el edificio grande por el agujero del techo.

Bien, ya estás dentro, pero ¡rodeado de minas láser! Habla con el científico y avanza hasta la sala central midiendo cada paso y cada salto. Mata a los *headcrabs* lo antes posible y no toques ni una sola caja, excepto la que pone «Fragile» (rómpela sólo hasta poder pasar por el centro), y la que hay sobre el montacargas antes de llamarlo desde la sala de control. Una vez en él, salta hacia el siguiente ascensor para salir de la zona y tomarte un calmante.

Más acción. Elimina a los marines y destruye la ametralladora del camión. Sigue hacia el exterior, aguarda a que el bombardeo pulverice a los *grunts* y corre por la derecha pegado al edificio. Evita al tanque y limpia la primera planta de soldados (hay un francotirador a tu espalda al entrar al bloque). El guardia del segundo piso abrirá una estancia con toda la munición que puedas imaginar, así que sal por la ventana, salta desde la estrecha cornisa a los armarios verdes y sube por las escalerillas al techo del edificio en ruinas. A continuación, mata a los soldados y déjate caer hasta el nivel intermedio.





Nada más llegar al helipuerto verás algunos *grunts*. Corre hacia la puerta por la que han salido, gira a la derecha y trepa por las cajas para usar el cañón, eliminar toda resistencia y destruir la puerta del fondo. Ve hacia ella a toda velocidad y alcanza una ametralladora montada (no te muevas de ella hasta que dejen de aparecer *aliens*). Ahora usa el trampolín alienígena, salta hacia la rejilla del nivel inferior y avanza teniendo cuidado con los "bichitos" explosivos.

Y pensar que los soldados se suponía que estaban de tu parte. Usa el elevador del taller para saltar por el orificio, vuela la puerta y todo lo que haya detrás de ella con el cañón, lucha hasta salir al exterior saltando por la pasarela rota del hangar y, mediante el trampolín alienígena, alcanza el techo del edificio central y cuélate por la rejilla. Avanza por la tubería (retrocede hasta el agua cuando veas al soldado con la bomba) y, una vez fuera, abre la escotilla mediante la rueda. Sigue por el interior hasta encontrarte con el guardia y llevarle hasta el exterior para que abra la puerta que hay en la garita.



Tus pesadillas aún no han acabado. Huye del enorme monstruo y usa los trampolines para alcanzar la torre que hay tras los muros del exterior. Después de escuchar el anuncio de bombardeo de los marines, vuela de la faz de la tierra a la criatura, destruye las puertas de la parte izquierda y la torre eléctrica de tu derecha, y corre como alma que lleva el diablo hacia el fin de este larguísimo pero genial nivel.

### OLVÍDATE DE FREEMAN

Nada más empezar verás cómo todo empieza a derrumbarse a tu alrededor. Espera a que caiga el tercer trozo de techo junto a la barandilla,

trepa por él y pasa a la siguiente habitación. Una vez allí escucharás un interesante mensaje por radio y verás un interruptor que activa una ametralladora montada en el techo, te ayudará a eliminar a los enemigos de esa zona.
Baja por la rampa y gira a la derecha hasta que llegues a una escotilla cubierta por una extraña «bola». Destrúyela con cuidado, hay unos molestos bichos en su





interior, y entra en la conducción. Haz pedazos la ametralladora, continúa por uno de los túneles (*West Tunnel*), para ello deberás tirar algunas cajas al agua y subirte a ellas, y sigue por los pasillos hasta pasar buceando los obstáculos en el camino (ignora al monstruo marino, no es necesario enfrentarse a él). Ahora sal del agua, vuela la ametralladora, mata al soldado que te espera, y sube por la escalerilla. Lo siguiente que verás será un tanque, que puedes evitar o destruir, y algunos soldados. Líbrate de ellos y de la ametralladora que hay detrás del tanque, y coge el ascensor para bajar. Tan sólo te queda subir al siguiente tanque y usarlo para volar la puerta que hay frente a él. Da buena cuenta de los enemigos de la zona y pulsa los botones para abrir las gigantescas puertas que verás ante ti.

## NÚCLEO LAMBDA

Por fin has llegado al Complejo *Lambda* del que te hablaban los científicos. Usa el enorme montacargas para bajar y encárgate de los sigilosos y rápidos asesinos que encontrarás en el enorme almacén. Después sube al nivel superior y busca un ascensor para seguir tu camino. Tras eliminar a los *grunts*, pasa a la habitación para hablar con el científico. Éste te dirá tu siguiente objetivo: llegar al sistema de refrigeración del reactor y, a través de él, al núcleo. No pierdas tiempo, usa el pequeño ascensor y gira a la derecha para coger un nuevo arma.
Ya en las instalaciones, deberás pasar por las zonas marcadas como *Coolant System* 01 y 02 para llegar hasta las respectivas bombas (*Pump Station* 01 y 02) y activarlas. Todo el área está llena de *aliens*, pero a estas alturas no te resultará sorprendente. Una vez puestas en marcha las bombas, ve hacia la habitación *Aux. Tank Reactor Access*, sumérgete y bucea por la conducción de mantenimiento hasta llegar al núcleo (cuidado con





los *barnacles* que encontrarás a medio camino). Gira las ruedas que verás a izquierda y derecha para que ascienda el nivel del agua y sal de ella por las escalerillas metálicas. Coordina muy bien tus movimientos para que no te destrocen los rayos que salen del reactor.
Avanza ahora hasta el








ascensor averiado, accede a la escalerilla de servicio desde dentro de éste y sube por ella para saltar hacia la puerta del nivel superior. Después de hablar con el guarda, avanza prestando atención a las válvulas de las tuberías (pueden ayudarte con los monstruos o volverse en tu contra) y aprovecha la ocasión para descubrir un nuevo elemento del juego: los teletransportadores. ¿Preparado para una nueva serie de acrobacias? Usa los teletransportadores para ir subiendo a las plataformas giratorias y, desde ellas, salta hacia las puertas 2, 4 y 7 (calcula bien la posición de las esferas verdes, que marcan donde aparecerás, y de las plataformas para no caer al vacío). Más difícil todavía: la siguiente habitación tiene plataformas que giran en sentido inverso y una tercera que sube y baja, así que úsalas para activar los interruptores 1 y 2, salta hasta la cámara central y entra en el último transportador. Después de subir al Nivel A por las escalerillas metálicas, habla con los científicos y aprovecha para recargar munición y coger el módulo de salto largo (en el tutorial de entrenamiento te enseñan cómo usarlo).
Cuando entres en la gigantesca sala del transportador, deberás proteger la vida del científico a toda costa o será el fin de tu misión. Así pues, sigue sus instrucciones, ve dando buena cuenta de los *aliens* voladores hasta que se abra el portal y utiliza el salto largo para llegar hasta él.

## XEN

Bienvenido a **Xen**, el planeta de donde parecen venir todas las criaturas. En este mundo la gravedad es algo diferente, por lo que debes tener especial cuidado al pasar de una plataforma a otra utilizando el salto largo. Una vez en el asteroide inferior, ▸



# superguias HALF-LIFE





busca una abertura entre las rocas, entra por ella en la siguiente sala, activa los tres interruptores alienígenas y rompe la estructura que encierra a los cristales amarillos. Acto seguido se abrirá un nuevo portal por el que podrás seguir tu camino.

## EL ESCONDITE DE GONARCH

Te preguntarás quién es **Gonarch**. No pasará mucho tiempo antes de que veas la respuesta ante tus ojos: una gigantesca araña. Su ataque directo es mortal, así que no dejes que se acerque a ti. También tiene la costumbre de tirar ácido a cierta distancia y de soltar «hijitos» desde su vientre. El único punto débil es su voluminosa barriga, pues es ahí donde deberás concentrar todo tu fuego. Otra cosa que debes tener en cuenta son los «árboles» (no te acerques demasiado a ellos) y los pozos de salud, que puedes usar para curar tus heridas. Después de un cierto





número de disparos **Gonarch** huirá por una caverna hacia la siguiente zona. Sigue disparando a su vientre hasta que huya de nuevo pero, antes de ir a por ella, presta atención al agujero que verás en el suelo. Allí encontrarás un pozo de salud y un trampolín alienígena para subir a la superficie. Ten cuidado con el agujero por el que ha caído la criatura y salta hasta situarte debajo de ella. Sigue disparando hasta que caiga en la caverna donde te encuentras y, si has tenido la precaución de colocar un par de mochilas explosivas en el centro, acabarás con ella fácilmente. **Gonarch** morirá en medio de una explosión. Tu siguiente paso, aunque lo supondrás, es saltar hacia el agujero que se ha abierto al caer el gran monstruo y por supuesto, si te hace falta, puedes usar el pozo de salud antes de entrar en el portal que te llevará al desenlace.

## INTRUSO

Esta zona es especialmente complicada si andas bajo de salud, por lo que es aconsejable correr hacia el final del asteroide y encontrar una caverna a tu derecha. Una vez allí, tendrás que pasar por una serie de cuevas y pasillos hasta ver una gran columna que sube y baja. Móntate en ella y ve saltando con cuidado entre las plataformas hasta que puedas alcanzar una de las mantas voladoras y llegar al siguiente teletransportador. Ya en el nuevo asteroide, ve hacia la caverna grande y haz que el enorme monstruo azul vaya hacia ti. Cuando empiece a perseguirte salta el pasaje que verás frente a ti para esconderte y deja que siga su camino. Acto seguido, sal y continúa hasta encontrar una gran grieta y salta teniendo cuidado con el abismo que hay bajo tus pies. Pasa inadvertido al lado de los tentáculos (recuerda, camina agachado para que no te oigan) y, tras algunos giros, llegarás a otro transportador. Bienvenido a una de las factorías alienígenas (si ves alguna cámara de color azulado en este área puedes usarla para reponer tu salud). Después de eliminar la oposición de la zona, utiliza el montacargas para llegar hasta las cintas transportadoras y déjate caer por la salida que no tiene un campo de fuerza azul. En la siguiente zona verás unos enormes huevos, no dispares a ellos o saldrá un *grunt* de su interior (sólo hay dos que están en tu camino, así que ignora el resto). Avanza por las pasarelas y utiliza las columnas para subir de nivel en nivel hasta que encuentres un pozo de ventilación con luces rojas en su interior. Entra en él y caerás en la siguiente sala. La oposición será fuerte, pero a estas alturas podrás con todo, así que lucha para ascender hacia los niveles superiores utilizando los elevadores giratorios y consigue llegar al teletransportador. Vigila tu salud, porque algo realmente horrendo está a punto de aparecer ante tus ojos.

## NIHILANTH

Efectivamente, el transportador rojo te ha puesto delante de la criatura responsable del caos. Tiene el aspecto de un feo bebé alienígena, pero no bajes la guardia ni un segundo. Tras caer en el fondo de la gigantesca habitación, utiliza los salientes para protegerte de los ataques de **Nihilanth**. Las esferas azules son mortales, pero las verdes te transportarán a habitaciones repletas de *aliens*. Lo primero que debes hacer es destruir los 3 cristales amarillos para que el monstruo no pueda regenerarse (¿te recuerdan a cierta muestra en un laboratorio de *Black Mesa*?). Usa el lanzacohetes para ello. El siguiente paso es disparar a **Nihilanth** hasta que desaparezcan las luces que flotan a su alrededor y su cabeza se abra. El toque de gracia se lo darás saltando por los trampolines hasta poder vaciar los cargadores de tus armas dentro de la cabeza abierta. Una vez que **Nihilanth** haya muerto en medio de una serie de magníficos «fuegos artificiales», prepárate para tomar la decisión final y obra según tu conciencia.



# supertrucos

## DROPSHIP: UPF

**Desbloquear todos los trucos**
En el menú principal del juego entra en el apartado de Archivos Clasificados. Aparecerá un teclado. Introduce las siguientes claves para lograr ventajas: KINGSLEY abrirá todas las misiones, KREUZLER activará la primera misión oculta, SHEARER hará lo propio con la segunda, y UBER-DOOPER con la tercera. Si quieres activar el Modo Dios usa TEAMBUDDIES. Para munición infinita BLASTRADIUS.





## HALF-LIFE

**Invencibilidad**
En el menú principal entra en la opción de trucos e introduce lo siguiente: Izquierda, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X. Aparecerá la confirmación a la derecha.



## BATMAN VENGEANCE

**Batarangs infinitos**
Para que **Batman** cuente desde el principio con un buen arsenal de su arma favorita, en el menú principal presiona L1, R1, L2, R2. Un sonido confirmará que el truco ha sido activado.



## TONY HAWK 3

**Especial infinito**
Pausa el juego, mantén presionado L1 y pulsa Triángulo, Derecha, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Derecha, Arriba, Cuadrado, Triángulo. El menú temblará para confirmar que lo has activado.



## THE ITALIAN JOB

**Cheat Mode**
Presiona Triángulo, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo en el menú para desbloquear todas las opciones ocultas.



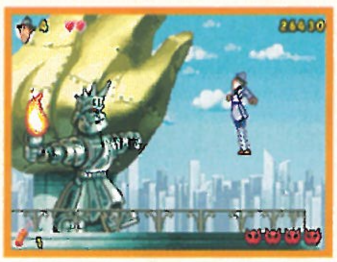
## SPYRO: SEASON OF ICE

**Selección de nivel**
En la pantalla de presentación pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, A. Debes hacerlo cuando aparezca «Press Start» en la pantalla.



## INSPECTOR GADGET

**Passwords**
Para acceder a las últimas fases del juego emplea estas claves: *9R33XP, RC7M27P, RHRM37P, *3RM33P, R5*3MR4, *H*3M24, *CH3L24, R7H3L64, R3*3M64.



PLAYSTATION 2 · PSONE · GAME BOY ADVANCE

# TOP SUPERJUEGOS

## PLAYSTATION 2

01> Silent Hill 2
Aventura ■ Konami

02> Jak & Daxter
Plataformas ■ Sony C.E.

03> Grand Theft Auto 3
Conducción ■ Rockstar

04> Baldur's Gate Dark Alliance
Action RPG ■ Virgin

05> Pro Evolution Soccer
Konami ■ Deportivo

06> 007: Agente en Fuego Cruzado
Shoot'em-up ■ EA Games

07> World Rally Championship
Conducción ■ Sony C.E.

08> Burnout
Conducción ■ Acclaim

09> FIFA 2002
Deportivo ■ Electronic Arts

10> Gran Turismo 3 A-spec
Conducción ■ Sony C.E.

## PSONE

01> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft

02> Driver 2
Conducción ■ Reflections

03> Syphon Filter 3
Acción ■ Sony C.E.

04> Harry Potter y la Piedra Filosofal
Aventura ■ EA Games

05> Castlevania Chronicles
Arcade ■ Konami

06> Breath of Fire IV
RPG ■ Capcom

07>Gran Turismo 2
Conducción ■ Sony C.E.

08> Italian Job
Conducción ■ Proein

09> Final Fantasy VIII
RPG ■ Squaresoft

10> FIFA 2002
Deportivo ■ EA Sports

## DREAMCAST

01> Shenmue II
F.R.E.E. ■ Sega

02> Virtua Tennis 2
Deportivo ■ Sega Sports

03> Headhunter
Aventura ■ Sega

04> Sonic Adventure 2
Plataformas ■ Sega

05> Resident Evil Code: Veronica
Survival Horror ■ Capcom

## GAME BOY ADVANCE

01> Mario Kart Super Circuit
Conducción ■ Nintendo

02> Wario Land 4
Plataformas ■ Nintendo

03> Harry Potter y la Piedra Filosofal
Aventura ■ EA Games

04> ChuChu Rocket
Puzzle ■ Infogrames

05> Street Fighter II Turbo Revival
Beat'em-up ■ Capcom

## GAME BOY COLOR

01> TLO Zelda. Oracle of Ages
RPG ■ Nintendo

02> TLO Zelda. Oracle of Seasons
RPG ■ Nintendo

03> Pokémon Cristal
RPG ■ Nintendo

04> Harry Potter y la Piedra Filosofal
RPG ■ EA Games

05> Pokémon Cristal
RPG ■ Nintendo

## NINTENDO 64

01> Paper Mario
RPG ■ Nintendo

02> Banjo Tooie
Plataformas ■ Rare

03> Mario Party 3
Tablero ■ Nintendo/Hudson

04> Legend of Zelda: MM
Action RPG ■ Nintendo

05> Pokémon Stadium 2
Estrategia ■ Nintendo

## JAPÓN

01> Metal Gear Solid 2
Aventura ■ Konami

02> Final Fantasy X
RPG ■ Squaresoft

03> Luigi's Mansion
Aventura ■ Nintendo

04> Pikmin
Estrategia ■ Nintendo

05> Smash Bros DX
Beat'em-up ■ Nintendo

CENTRO MAIL

# Expertos en videojuegos



| Producto | € | Precio |
|---|---|---|
| PLAYSTATION 2 + 2 CONTROL PAD + DVD REMOTE CONTROL | 330,50 € | 54.990 |
| PLAYSTATION 2 | 299,91 € | 49.900 |
| CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY | 28,79 € | 4.790 |
| 007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO | 63,05 € | 10.490 |
| AGE OF EMPIRES II: THE AGES OF KINGS | 60,04 € | 9.990 |
| BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE | 57,04 € | 9.490 |
| DVD REMOTE CONTROL SONY | 27,02 € | 4.495 |
| ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE | 60,04 € | 9.990 |
| BURNOUT | 57,04 € | 9.490 |
| CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX | 57,07 € | 9.495 |
| MEMORY CARD 8 Mb. | 39,01 € | 6.490 |
| CAPCOM vs SNK 2 | 63,05 € | 10.490 |
| CASPER | 60,07 € | 9.995 |
| CRAZY TAXI | 42,01 € | 6.990 |
| DROPSHIP | 57,04 € | 9.490 |
| DUNE | 51,03 € | 8.490 |
| DYNASTY WARRIORS 2 | 36,00 € | 5.990 |
| EL REGRESO DE LA MOMIA | 57,07 € | 9.495 |
| GRAN TURISMO 3 A-SPEC | 57,04 € | 9.490 |
| DEVIL MAY CRY | 63,05 € | 10.490 |
| GTA III | 63,05 € | 10.490 |
| HALF LIFE | 60,07 € | 9.995 |
| HIDDEN INVASION | 57,04 € | 9.490 |
| JAK AND DAXTER | 57,04 € | 9.490 |
| KLONOA 2 | 57,04 € | 9.490 |
| LOTUS CHALLENGE | 57,04 € | 9.490 |
| FIFA FOOTBAL 2002 | 63,05 € | 10.490 |
| MAX PAYNE | 63,05 € | 10.490 |
| MOTO GP | 42,01 € | 6.990 |
| NBA LIVE 2002 | 63,05 € | 10.490 |
| PRO EVOLUTION SOCCER | 60,04 € | 9.990 |
| RAYMAN M | 63,08 € | 10.495 |
| RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X | 66,05 € | 10.990 |
| SILENT HILL 2 - DIGIPACK | 63,05 € | 10.490 |
| ROBOT WARLORDS | 36,00 € | 5.990 |
| SILENT SCOPE 2 | 60,04 € | 9.990 |
| SOUL REAVER 2 | 57,04 € | 9.490 |
| SPY HUNTER | 57,04 € | 9.490 |
| SSX TRICKY | 63,05 € | 10.490 |
| TEKKEN TAG TOURNAMENT | 42,01 € | 6.990 |
| THE SIMPSON ROAD RAGE | 63,05 € | 10.490 |
| TIME CRISIS 2 | 57,04 € | 9.490 |
| TIME CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2 | 75,07 € | 12.490 |
| TONY HAWK'S PRO SKATER 3 | 63,05 € | 10.490 |
| TOP GUN | 57,04 € | 9.490 |
| TWISTED METAL BLACK | 57,04 € | 9.490 |
| WORLD RALLY CHAMPIONSHIP | 57,04 € | 9.490 |

De agotarse algún producto de este pack, será sustituido por otro de igual o superior valor.

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de enero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

IMPUESTOS INCLUIDOS

PlayStation 2


CENTRO MAIL
Expertos en Informática
ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO
26,99 €
4.990
CASTLEVANIA CHRONICLES
42,01 €
6.990
FIFA FOOTBALL 2002
45,02 €
7.490
FINAL FANTASY IX
29,99 €
4.990
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
45,02 €
7.490
SYPHON FILTER 3
39,01 €
6.490
PANTALLA TFT 5" DONE + MALETIN DONE
180,24 €
29.990
PLAYSTATION PS ONE
119,60 €
19.900
CARRY MATE
26,99 €
4.490
CONTROL PAD PRO PLAY GLADIATOR
17,97 €
2.990
CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE
25,18 €
4.190
MEMORY CARD SONY PS ONE
11,96 €
1.990
MEMORY CARD LOGIC 3 1 Mb.
10,16 €
1.690
MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb.
11,97 €
2.990
PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER BLACK
54,03 €
8.990
TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb
20,98 €
3.490
VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2
75,07 €
12.490
VOLANTE FERRARI CHALLENGE R. WHEEL
29,99 €
4.990
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
42,01 €
6.990
BREATH OF FIRE IV
23,98 €
3.990
CASTLEVANIA CHRONICLES
42,01 €
6.990
COLIN McRAE RALLY 2
26,99 €
4.490
EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS
23,98 €
3.990
EL RETORNO AL GRAN VALLE
36,03 €
5.995
GUNDAM BATTLE ASSAULT
39,01 €
6.490
GUNFIGHTER: THE LEGEND OF J. JAMES
30,02 €
4.995
HELLBOY
29,99 €
4.990
HIDDEN & DANGEROUS
17,97 €
2.990
ISS PRO EVOLUTION
23,44 €
3.900
ISS PRO EVOLUTION 2
42,01 €
6.990
LA SUPER DIVER CASA DE GOOFY
30,02 €
4.995
LAS SUPERNENAS: EXTRA ACCIÓN QUÍMICA
30,02 €
4.995
LUCKY LUKE WESTERN FEVER
33,00 €
5.490
MANAGER DE LIGA 2002
39,01 €
6.490
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
23,98 €
3.990
METAL GEAR SOLID BAND
14,97 €
2.490
NBA LIVE 2002
45,02 €
7.490
ONE PIECE MANSION
29,99 €
4.990
PARASITE EVE 2
29,99 €
4.990
¿QUIERES SER MILLONARIO? 50 POR 15
29,99 €
4.990
SILENT HILL
20,98 €
3.490
SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO
39,01 €
6.490
SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN
23,98 €
3.990
THE ITALIAN JOB
45,05 €
7.495
TINY TOONS LA G. AV. DE PLUCKY
33,00 €
5.495
TONY HAWK´S PRO SKATER 3
45,02 €
7.490
VAGRANT STORY
29,99 €
4.990
WINNIE THE POOH
26,99 €
4.490
Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de enero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.
PS One


CENTRO MAIL
Expertos en videojuegos
Llévate tu Dreamcast junto con el Chuchu Rocket, Quake III Arena, ratón y teclado por sólo 24.900 Pts. (149,65 €).
superofertas del mes
DREAMCAST
120,14 € - 19.900
CONTROLLER 28,19 € 4.690
KEYBOARD (TECLADO) 17,97 € 2.990
MOUSE (RATÓN) 17,97 € 2.990
VISUAL MEMORY 26,99 € 4.490
VOLANTE INTERACT V3 FX + ASTROPAD 48,02 € 7.990
CANNON SPIKE 42,01 € 6.990
CONFLICT ZONE 42,01 € 6.990
CRAZY TAXI 29,99 € 4.990
CRAZY TAXI 2 42,01 € 6.990
DAYTONA USA 2001 42,01 € 6.990
DINO CRISIS 23,98 € 3.990
DRAGON RIDERS 42,01 € 6.990
DUCATI WORLD 51,03 € 8.490
EVIL TWIN 42,01 € 6.990
EXHIBITION OF SPEED 51,03 € 8.490
FERRARI 355 CHALLENGE 23,98 € 3.990
FIGHTING VIPERS 2 29,99 € 4.990
HEAVY METAL GEOMATRIX 42,01 € 6.990
METROPOLIS STREET RACER 29,99 € 4.990
MONACO GP RACING SIM. 2 17,97 € 2.990
NHL 2K 29,99 € 4.990
OUTTRIGGER 42,01 € 6.990
PHANTASY STAR ON LINE 51,03 € 8.490
PRO PINBALL TRILOGY 45,02 € 7.490
RESIDENT EVIL 3 23,98 € 3.990
SEGA EXTREME SPORTS 29,99 € 4.990
SEGA RALLY 2 23,98 € 3.990
SHENMUE 42,01 € 6.990
SKIES OF ARCADIA 51,03 € 8.490
SONIC ADVENTURE 17,97 € 2.990
SONIC SHUFFLE 42,01 € 6.990
SOUL CALIBUR 23,98 € 3.990
SPACE CHANNEL 5 23,98 € 3.990
STREET FIGHTER ALPHA 3 23,98 € 3.990
TOMB RAIDER CHRONICLES 57,04 € 9.490
TOY RACER 5,95 € 990
UEFA DREAM SOCCER 23,98 € 3.990
UNREAL TOURNAMENT 42,01 € 6.990
VANISHING POINT 54,03 € 8.990
VIRTUA ATHLETE 2K 29,99 € 4.990
VIRTUA TENNIS 29,99 € 4.990
90 MINUTES SEGA CHAMPIONSHIP FOOTBALL 42,01 € 6.990
FLOIGAN BROS. 42,01 € 6.990
HEADHUNTER 42,01 € 6.990
SHENMUE 2 42,01 € 6.990
SONIC ADVENTURE 2 42,01 € 6.990
VIRTUA TENNIS 2 42,01 € 6.990
Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de enero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.
Dreamcast
IMPUESTOS INCLUIDOS


CENTRO MAIL
Expertos en Informática
GAME BOY ADVANCE
21.495
20.990
MORADA
ROJA TRANS.
BLANCA
AZUL TRANS.
COMPRA YA
TU GAME BOY ADVANCE
Y LLÉVATE DE REGALO
UNA EXCLUSIVA LÁMPARA
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL 51,03€ 8.490
INTERNATIONAL SUPESTAR SOCCER 54,03€ 8.990
SPYRO: SEASON OF ICE 51,06€ 8.495
WARIOLAND 4 42,04€ 6.995
ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO 57,04€ 9.490
CASTLEVANIA: CIRLCE OF THE MOON 51,03€ 8.490
CHUCHU ROCKET! 54,03€ 8.990
DOOM 57,04€ 9.490
FINAL FIGHT 51,06€ 8.495
F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY 42,04€ 6.995
FROGGER´S ADV. TEMPLE OF THE FROG 54,03€ 8.990
GRADIUS ADVANCE 54,03€ 8.990
INSPECTOR GADGET 51,03€ 8.490
KAO THE KANGAROO 51,03€ 8.490
LADY SIA 54,06€ 8.995
LUCKY LUKE WANTED! 54,03€ 8.990
MARIO KART SUPER CIRCUIT 42,04€ 6.995
MEGAMAN: BATTLE NETWORK 51,06€ 8.495
NAMCO MUSEUM 54,03€ 8.990
PACMAN 54,03€ 8.990
PATO DONALD ADVANCE 51,06€ 8.495
PHALANX 57,04€ 9.490
PREHISTORIK MAN 54,03€ 8.990
RAYMAN ADVANCE 51,06€ 8.495
SHAUN PALMER´S PRO SNOWBOARDER 57,04€ 9.490
SPIDER-MAN MISTERIO'S MENACE 57,04€ 9.490
SUPER BUST-A-MOVE 51,06€ 8.495
SUPER MARIO ADVANCE 42,04€ 6.995
SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL 51,06€ 8.495
TOTAL SOCCER 2002 51,06€ 8.495
X GAMES SKATEBOARDING 54,03€ 8.990
Compra HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL y entra en el sorteo de una TELEVISIÓN/VÍDEO SAMSUNG.
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL 39,01€ 6.490
GAME BOY COLOR POKÉMON + P. CRISTAL 108,12€ 17.990
GAME BOY COLOR 81,08€ 13.490
ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO 39,01€ 6.490
BLANCA NIEVES Y LOS SIETE ENANITOS 39,01€ 6.490
POKÉMON CRISTAL 42,01€ 6.990
POKÉMON ORO 42,01€ 6.990
POKÉMON PLATA 42,01€ 6.990
RESIDENT EVIL GAIDEN 39,01€ 6.490
SHREK 39,04€ 6.495
THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF AGES 36,00€ 5.990
THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS 36,00€ 5.990
TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD 36,00€ 5.990
TONY HAWK´S PRO SKATER 3 36,00€ 5.990
POKÉMON STADIUM 2 69,06€ 11.490
N 64 NEW MARIO PAK 113,59€ 18.990
BANJOO-TOOIE 72,06€ 11.990
EXCITEBIKE 64 57,04€ 9.490
MARIO PARTY 3 57,04€ 9.490
PAPER MARIO 69,06€ 11.490
Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de enero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.
IMPUESTOS INCLUIDOS

# LINEA DIRECTA

por Doc

## CARTA DEL MES

**Imparcialidad.**

Siempre he sido un seguidor de vuestra revista, la llevo leyendo desde el año 94. Hace cosa de una año más o menos apareció **PS2** en **España**. Vosotros dedicasteis bastantes páginas a informar sobre la consola y sus juegos, incluso bastante antes del lanzamiento oficial. Aquello suscitó polémica, pero prometisteis que haríais lo mismo con las próximas consolas en aparecer. Pues bien, ese momento ha llegado. **Xbox** y **GameCube** están cerca de ser lanzadas en **España**, y es ahora cuando debéis demostrar esa imparcialidad de la que siempre habéis hecho gala y en la que siempre he confiado. Por eso espero que estas dos consolas reciban el tratamiento que se merecen y que vuestros análisis sigan siendo tan estupendos como de costumbre, manteniendo vuestra filosofía.

Iván X. Tenerife.



## ¿Dreamcast resucita?

Héctor Sánchez (vía e-mail)

*Tengo algunas dudas sobre la consola de* ***Sega****:*

- *¿Es cierto que se va a volver a fabricar debido a la gran demanda existente en* ***Japón****?*
- *En el número anterior aparecía el Capcom Vs SNK 2 para* ***PS2****. ¿No iba a salir también una versión para* ***Dreamcast****?*
- *¿Headhunter o Metal Gear 2?*
- *¿Sonic Adventure 2, Luigi's Mansion o Crash Bandicoot 4?*

---

- ***Es un rumor que circula por la red, pero personalmente lo veo imposible, dada la radical bajada de precio y el hecho de que Sega se haya desligado totalmente de la fabricación del hardware doméstico.***
- ***Ambas versiones fueron lanzadas simultáneamente en Japón, pero de momento no hay distribuidor para la versión de Dreamcast en España.***
- ***Headhunter es lo más parecido a Metal Gear que puedes econtrar en DC, aunque técnicamente es inferior.***

## Juegos de terror

Unai Ibarguren (vía e-mail)

*Un saludo figura. Voy con mis preguntas:*

- *¿Dónde puedo encontrar el D2 de* ***Dreamcast****?*
- *He oído que los programadores de Koudelka han creado otro juego. ¿Puedes hablarme de él?*
- *Me encantan los juegos de terror. Aparte de los típicos (RE, SH) ¿Cuáles hay que merezcan la pena?*

---

- ***Prueba poniéndote en contacto con Chollo Games.***
- ***Sí, se llama Shadow Hearts, es de rol clásico, ya ha salido en Japón y tiene muy buena pinta. Lo distribuirá Virgin.***
- ***La saga Clock Tower, el primer D, Echo Night para PSone, Illbleed para Dreamcast.***

## La incógnita de Xbox

Salvador Durá (Elche)

*Hola. Soy un nene de 39 tacos Necesitaría cierta información:*

- *¿Qué diferencia de sonido hay entre* ***PS2*** *y* ***Xbox****?*
- *¿Los juegos de* ***Xbox*** *seguirán una buena línea en cuanto a doblaje y traducciones?*
- *¿Qué necesitaremos para ver DVD Vídeo en* ***Xbox****?¿Y cuál es su precio?*

---

- ***La más importante es que Xbox puede reproducir Dolby Digital 5.1 en tiempo real.***
- ***Microsoft ha prometido que será tan considerado en este tema como en sus lanzamientos para PC.***
- ***El DVD kit, sin precio oficial.***


Shadow Hearts

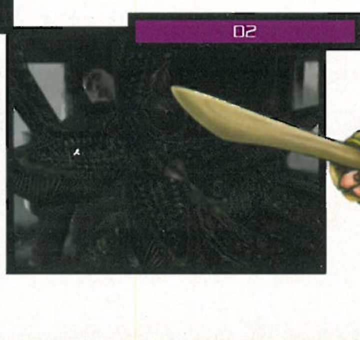
## TERMOMETRO

**CALIENTE.** La Harrypottermanía nos invade y se anuncia el juego de *El Señor de los Anillos*.

**TEMPLADO.** Nintendo y Microsoft no se ponen de acuerdo sobre quién ha vendido más en USA.

**FRÍO.** Llegan las navidades. Tantos buenos juegos y tan exiguo presupuesto.


Capcom Vs SNK 2


D2



Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Línea Directa con Doc


Este mes en Megatop todo sobre
'El señor de los anillos'
Incluye un reportaje sobre el primer film de la trilogía y una entrevista con Elijah Wood, el protagonista.
mega TOP
sólo 3 euros
Con un regalo que te ayudará a estar al día:
la euro calculadora
mega TOP
ON/C
SET
€
HC
7 8 9 ÷ √
4 5 6 × %
1 2 3 – CE
0 • = + OFF
Y, además, un bazar con los mejores regalos y lo último en videojuegos; entrevistas con Mónica Naranjo, Juanes y los favoritos de 'Operación Triunfo'.
mega TOP
¡Vaya pasada de revista!

# MEGATOP te regala una eurocalculadora en varios colores a elegir




Con el número de enero, Megatop te regala una eurocalculadora para que empieces el 2002 sin hacerte líos con el cambio de moneda. Tienes varios colores para elegir. En la revista encontrarás un entretenido reportaje sobre el euro, para que el tema acabe de quedarte bien claro. Además, te ofrecemos un súper reportaje sobre la primera película de la trilogía El señor de los Anillos y una entrevista con su protagonista, el actor Elijah Wood. Y para que elijas los mejores regalos de estas fiestas, Megatop te presenta un bazar con lo último en: ordenadores, consolas, videojuegos, aparatos tecnológicos, juguetes, libros, vídeos, DVD, discos... La revista también incluye entrevistas con cantantes latinos, como Mónica Naranjo y el colombiano Juanes. Te contamos todo sobre Operación Triunfo. En el horóscopo te adelantamos qué te deparan los astros a lo largo de todo el 2002. ¡Y sólo por 3 Euros!





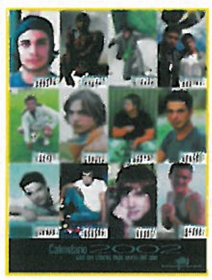





## YOU llega con dos regalos




Te regalamos el juego del «Oráculo del Amor», para adivinar cómo te irá este año en las cosas del corazón, un calendario con fotos de los chicos más guapos y un póster gigante de Heath Ledger! En contenidos, tienes 202 trucos para triunfar en el 2002, el especial horóscopo y, en chicos, los especímenes más apetecibles: Hayden Christensen, protagonista de La guerra de las Galaxias; Roberto Hoyas nos habla de su experiencia en la gran pantalla y Estopa. En belleza: maquillajes en dorado y un reportaje sobre perfumes.



## SUPER MINI te regala guantes y gorro




Con la revista de enero podrás preparar unas fiestas navideñas de lo más original. Te explicamos cómo hacer una corona de musgo para adornar la mesa o la puerta. Descubrirás cómo se celebran las navidades en nuestro país y podrás endulzar al personal con unas galletas y otras recetas muy sencillas que te servirán también para adornar el árbol de Navidad. Además, te presentamos las últimas novedades en juegos de ordenador, discos, libros, vídeos y juguetes para que puedas completar tu carta a los Reyes Magos. Te contamos cómo viven los niños de Suecia y los estrenos en cine, como «Kirikú y la bruja». Y no te olvides de elegir el color que más te guste del conjunto de guantes adaptables y gorra que regalamos con el número de este mes.






## Prepárate a comenzar el año con más estilo de tu vida

Este mes podrás elegir tus guantes en negro, berenjena, beis dorado o rojo burdeos y encara el 2002 con glamour gracias al calendario pop de Antonio de Felipe que te regalan WOMAN yTelefónica. Inspírate en las cinco parejas de lujo que lucen los mejores vestidos de fiesta y descubre qué está verdaderamente de moda en la calle. Para que alegres la vista, entrevistamos a Brad Pitt, ¡mejor que nunca!, y te revelamos cuáles son las previsiones para tu signo durante los próximos doce meses.Te presentamos las claves para revolucionar tu vida sexual y la belleza que más se adapta al frío. Empieza bien el año con WOMAN: el ocio, la gastronomía, el arte, la decoración...







**Abel Granados.** No te puedes quejar, este mes vas bien servido, melón. Y a ver si es verdad y te enganchas al cyberespacio y dejas por fin tu adicción a la sopa de alcachofa humana. Y haz una cosa... Vende el juego ese que dices que te ha tocado y cómprate los comics de *Record of Lodoss War*, si es lo que realmente te interesaba. Y a **Laurita** ya la viste el mes pasado no. Esta con examenes y eso, dejemosla concentrarse.

**Davinia Sánchez Alcaraz.** Ya te vale... Tanta declaración de amor, tanta promesa de foto y este mes ni una misera misiva. Si sigues así te presento al Yeti Simpaticón... y verás lo que es sufrir.

**Aldolfo (sí, ése).** El mayor amante del ridículo del planeta Tierra vuelve a hacer de las suyas. Su última hazaña: proferir un grito tarzanesco a pecho y barriga descubiertos por la televisión. He creado a un monstruo.

GOLFOMENSAJES

## El asno «bakalaero»

@ustin & Kaspa Light. Valencia.

*Hola ballenato hiperdimensionado. Espero que por fin te dignes a responder a una de mis insulsas cartas que ni siquiera mencionas en los **Golfomensajes**.*

■ ***Lo siento pringadillo, pero es que difícilmente conseguía pasar de la segunda línea. Me he inyectado lejía en los ojos para poder resistirlo esta vez.***

*¿Es cierto que **Scope** fue el doble del tullido de Scary Movie 2 durante el sketch de Nike? Es que su calva (y la de **The Elf**) sería la única capaz de dar tantas vueltas sin «rasguñarse» en el suelo.*

■ ***Salvo por la silla de ruedas, es idéntico. Además, Scope tiene la misma poca gracia que dicho sketch, melón. A ver si avanzas un paso en tu cultura cinematográfica y alquilas otra cosa en el videoclub aparte de películas de adolescentes yankees y documentales de reproducción asistida en los asilos mongoles.***

*Tengo algunas teorías acerca del paradero de **Bin Laden**. Una es que se halla refugiado en el omnipresente «bul» de **Dani3PO**, o en alguna de las numerosas grutas nasales de **Nemesis**. ¿Quizá se esconde debajo de tu casco?*

■ ***Pues ambos lugares son lo suficientemente amplios y có-***

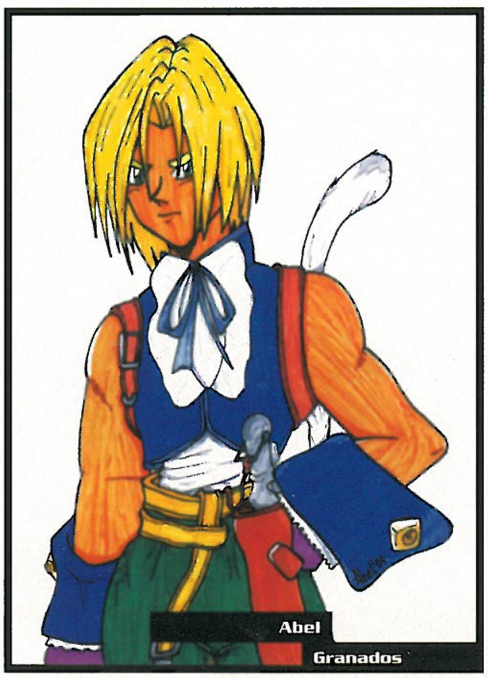
INTERNECIO




***Paniagua** parece sentirse también embrujado por el fantástico mundo de **The Matrix**. Y como siempre, a su calidad como dibujante sabe añadirle unas pequeñas perlas de humor que todos agradecemos.*




*Primero de los tres dibujos que el galán barriobajero de Abel me manda este mes. Es en blanco y negro, no tiene mucho humor pero te perdono.*




*Segundo dibujillo de **Abel**, en esta ocasión de Yitán (Zidane en la versión nipona), del Final Fantasy IX. Mejor que el anterior, todo sea dicho, pero espero que peor que el siguiente.*

***modos como para que el capullo del turbante se esconda. En el «bul» de Dani3PO lo veo chungo, porque siempre está oscuro y el tren del carbón pasa cada tres horas (ríete de las armas químicas). En las fosas nasales de Nemesis es más posible. Tienen dos grandes ventanales, superficie suficiente como para aterrizar y despegar helicópteros y hacia el cerebro también tiene mucho espacio inútil. Además, si le buscaran vía satélite, su campamento podría confundirse con los puntos negros talla XXL que adornan la «tocha» del simpar Nemesis.***

*Bueno, pues por hoy es todo. Hasta otra y aquí está mi email:* **kollonut@eresmas.com**.

■ ***Ya sabéis a qué dirección enviar vuestros virus y emails bomba. Sin cortarse amigos.***

### El patán maño, un fanático sin alma ni atractivo físico

Sphinter. Zaragoza.

*Antes de nada, mis más nauseabundos agradecimientos en forma de caca hacia* ***The Elfantoche*** *y* ***The Scopeteado*** *por mutilar la sección, que por otra parte, es muy apropiada para los que no podemos permitirnos el lujo de un psiquiatra.*

■ ***Totalmente de acuerdo. La estructura de esta sección, la distribución de los temas y el lamentable espacio disponible, hace complicado atender a vuestros problemas mentales. Yo, que sabéis que soy la ONG del imbécil, exijo un respeto para mis capullos. Ya llevamos muchos años juntos, y soy el principal pretexto de compra de la revista, así que mandadme más cartas y más dibujos para que se note que soy el ídolo de las nenas y los necios (tú también mándame unos cuantos euros, si no te importa). Para The Elfantoche y para The Scopeteado, sólo tengo palabras de agradecimiento (macho, que me juego el sueldo y tengo que pagar a tu madre).***

*No creo que seas un sarasa redomado, pero sigo opinando que necesitas una buena mujer para que dejes de pensar que todos los hombres son del lado oscuro de la fuerza.*

■ ***No vas mal encaminado. Todos los hombres son, para mí, del lado oscuro. Para ti son del rincón oscuro, donde les rascas el intestino al son del chachachá vestido de mariachi. Yo prefiero a tu hermana.***

*A propósito de nada... No te puedes ni imaginar cómo le huele a uno el aliento por la mañana cuando se tiene la cara de culo.*

■ ***Pues no, no lo sabía. Menos mal que tú, desde la siempre sabia experiencia personal, te dignas a contar al mundo tus desgracias personales. Menos mal que el resto de tu físico está en consonancia con tu cara, lo que te impedirá relacionarte.***

## TOP NECIO

1. **Jorge Martínez** Everything under the «gorra»
2. **Oscar del Moral** Traficante de Xbox y aizkolari sarasa
3. **José «Pintxo» Burdiel** El Richard Channing de MediaMarkt
4. **Adolfo Pérez** El hijo de tarzán y la mona chita
5. **El Yeti Simpaticón** Save the Whales

**@ustin Flowers**




Con dedicatoria incluida, el sexualmente incomprendido **@ustin** nos manda un interesante dibujo (digo interesante para que se tire el pisto con las nenas del reformatorio).

Pues sí amigos, el señor **Sphinter** ha demostrado con este dibujo que tiene cierto talento. Soy el primer sorprendido, cuando siempre imaginé que escribía con los dedos de los pies. Muy bien campeón.



**El señor Sphinter**

**Abel Granados**



Último dibujo del simpar **Abel** (simpar porque no hay ninguno con su aliento). Más infantil, pero con cierto movimiento que merece ser valorado. Ni mi primo de 5 años lo hubiera hecho mejor.

# ULTIMA HORA

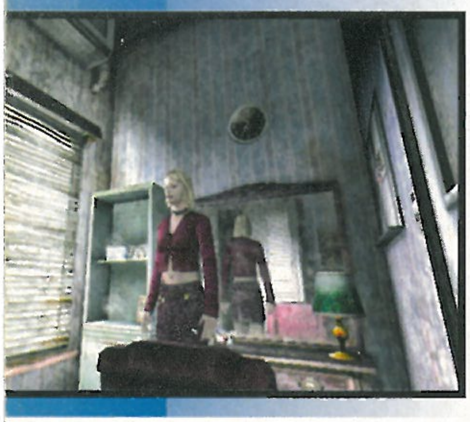
**Mortal Kombat Advance.** El clásico de **Midway** está siendo convertido a la portátil de **Nintendo**. El grupo de programación encargado de ello, **Virtucraft LTD**, asegura que se ha basado en una de las últimas entregas en aparecer en los salones recreativos, más concretamente *Ultimate Mortal Kombat 3*. Aunque no hay confirmación oficial, parece que incluirá todos los movimientos especiales (*fatalities* incluidos) del original, así como los 23 luchadores.



*El modo para dos jugadores será contemplado mediante la utilización del Link Cable. Aún no se sabe si serán necesarios 2 cartuchos del juego para acceder a esta opción.*

**SNK resucita.** SNK ha sido comprada por la compañía **Playmore**, que ha adquirido también los derechos de sus juegos y está realizando una reestructuración de su plantilla. La nueva empresa recibirá el nombre de "NK Neo Geo" y desarrollará los nuevos títulos, así como las conversiones a consola de programas como *King of Fighters 2001*.

**Lanzamientos de Konami para Xbox.** Además de *Air Force Delta*, ya lanzado en **EE.UU.**, la compañía nipona está preparando *SH2: Restless Dreams*, que incluye una aventura totalmente nueva protagonizada por **María**, y toda su serie *ESPN*.



EA

## Need for Speed

Los aficionados a la velocidad están de enhorabuena. **Electronic Arts** ha decidido continuar su saga más famosa, concretamente el juego que aparecerá esta primavera en **PS2** es la secuela del *Hot Pursuit* de **PSone**. ***Need for Speed: Hot Pursuit 2*** incorporará más de 20 cocher reales, gracias a las licencias de *Lamborghini*, *Ferrari* o *Porsche*, así como circuitos con efectos climáticos muy espectaculares.

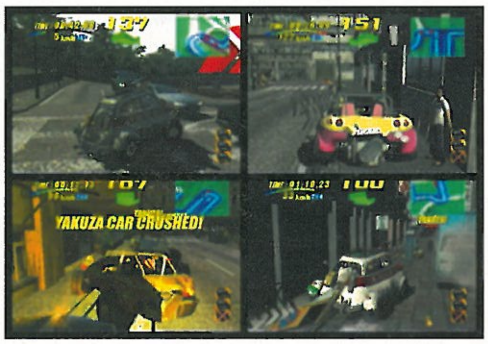


*El juego incluirá efectos de luz dinámicos en tiempo real y reflejos espectaculares sobre la carrocería de los vehículos, además de un motor gráfico a 60 frames p/s.*

PROEIN

## Wreckless para Xbox

Ya hemos tenido la oportunidad de jugar a una de las promesas más firmes del futuro catálogo de **Xbox**. ***Wreckless: The Yakuza Mission*** es un juego de conducción salvaje programado por **Bunkasha** bajo el sello de **Activisión**, y será distribuido en **España** por **Proein**. A bordo de unos vehícu- muy peculiares, como *buggies* o minis, deberás llevar a cabo misiones de lo más variado en una ciudad repleta de tráfico y objetos susceptibles de ser destruidos. Una mezcla entre *Crazy Taxi* y *Grand Theft Auto*.




CAPCOM

## Nuevas imágenes de RE para GC

Ya queda menos para que **Capcom** lance en **Japón** el *remake* de la primera entrega de *Resident Evil*, más concretamente el 22 de marzo del año entrante. Y poco a poco nos van llegando nuevos detalles e imágenes de esta esperada conversión. La protagonista de este nuevo avance es **Jill Valentine**, protagonista junto a **Chris Redfield** de la aventura. Como veis el juego promete romper con todo lo visto.





*El nuevo modelado del que hacen gala los personajes, gracias al poderío técnico de **GameCube**, es impresionante. Las diferencias con el original son abismales.*

# LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2

Los mejores **JUEGOS** del momento, lo último en **TECNOLOGÍA**, los lanzamientos mas esperados en **DVD**, y además ENTREVISTAS, MÚSICA, MOTOR, CONCURSOS...

...y cada mes un **DVD EXCLUSIVO** con las mejores demos jugables.







## Este mes 12 DEMOS JUGABLES de:

- Burnout
- Jak & Daxter
- Dropship: UPF
- GTC AFRICA
- Lotus Challenge
- F1 2001
- Extreme G3
- Top Gun
- G-Surfers
- Project Eden
- Thunderhawk
- ESPN Skateboarding

Y ADEMÁS VÍDEO DEMOS Y EXTRAS DE...
ECCO THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE, HEADHUNTER, REZ, SHADOWMAN 2, SSX TRICKY, FINAL FANTASY

DVD ROM

*PlayStation 2. ¡MALDITA REVISTA!*


COMPLETA TU COLECCIÓN POKéMON
AHORA EN Carrefour PUEDES CONSEGUIR POKÉMON CLÁSICOS A UN PRECIO ESPECTACULAR
21€
3.494 PTAS.
CADA UNO
POKéMON AZUL, ROJO Y AMARILLO
PRECIO ESPECIAL de Nintendo
en Carrefour
POKéMON SNAP
36€
5.990 PTAS.
Pokémon ¡Hazte con todos!
pokemon.nintendo.es
Nintendo
GAME BOY
NINTENDO64
© 1995, 1996, 1998 Nintendo Creatures, Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2000 Nintendo
© 1995-2000 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2000 Nintendo. © 1999, 2000 Nintendo/HAL Laboratory, Inc.